EXTRA!

Gra planszowa CLICKERS!

nr indeksu 351555 nr 12 7.06.2001 r. cena 3.90 zł (zawiera 7% VAT)

CLICK!

DWUTYGODNIK o grach • komputerach • Internecie • technice

Gry • Komputery • Internet • Technika • Programy

CLICK!



Zapraszamy na pustynną planetę

EMPEROR BATTLE FOR DUNE

Black & White

Poradnik specjalnie dla Was

ARCANUM Of Steamworks & Magick Obscura

Technika przeciwko Magii

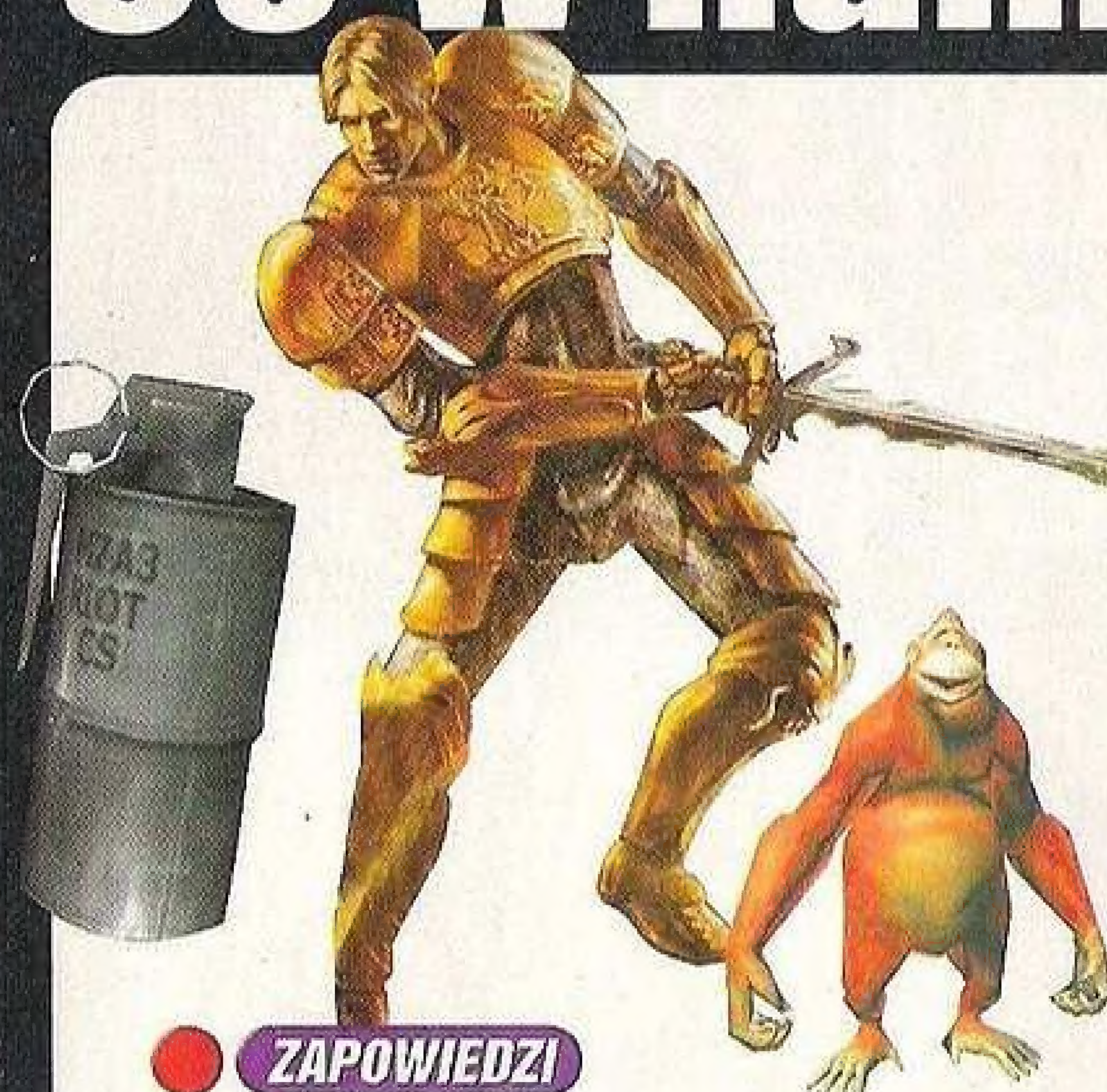


E3 Byliśmy na targach!

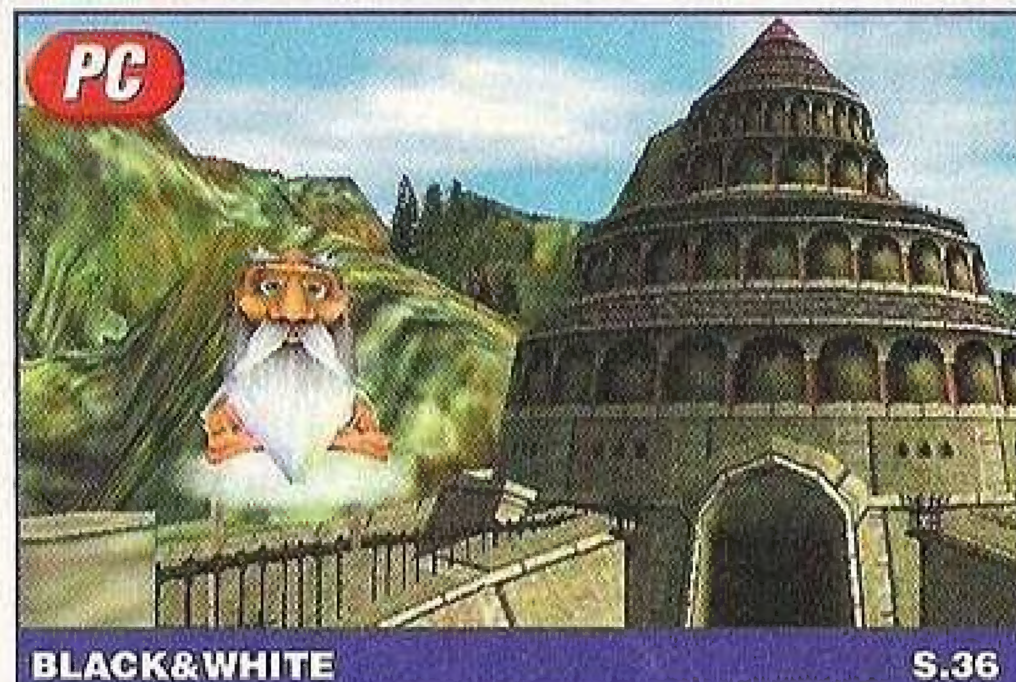
Tapetujemy Windows

Co w numerze?

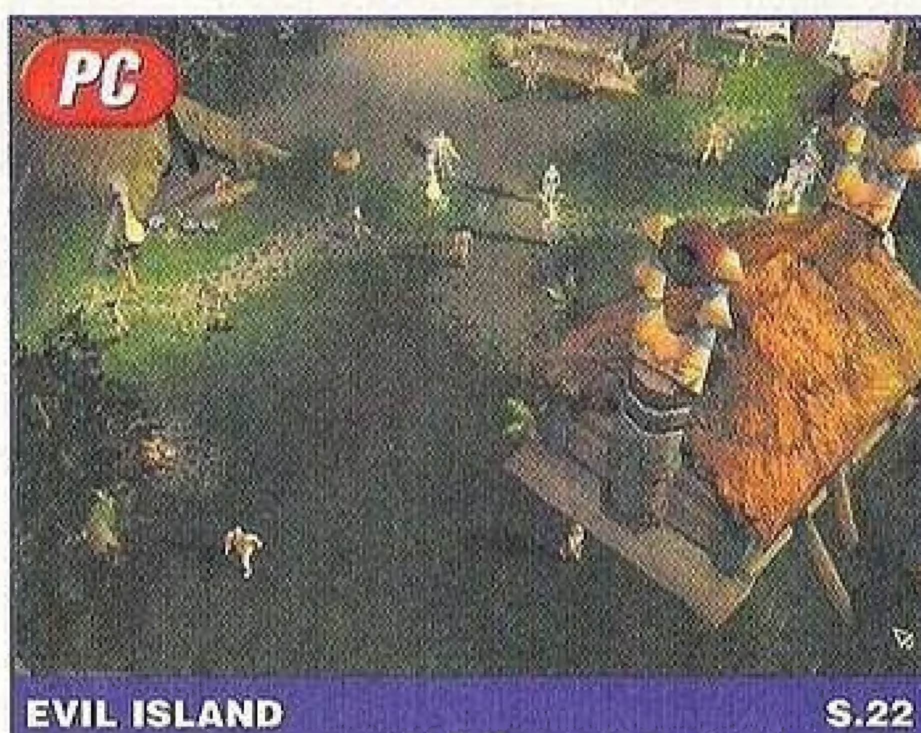
SPIS TREŚCI 12/01




ARCANUM S.14


BLACK&WHITE S.36


BATTLE FOR DUNE S.18


EVIL ISLAND S.22


COUNTER STRIKE S.24

Witajcie!

Jak zapewne zauważyliście, ten numer CLICKA! różni się od poprzednich. To dlatego, że zmieniliśmy sposób drukowania. Teraz będzie trochę inny papier i trochę inna kolorystyka, mamy jednak nadzieję, że wprowadzone zmiany wyjdą naszemu pismu tylko na dobre i nadal będziecie je wiernie czytać.

W tym numerze zachęcamy Was przede wszystkim do zabawy z Clickersem. Zbliżają się wakacje, więc przygotowaliśmy grę planszową, a w niej mnóstwo niespodzianek i zaskakujących rozwiązań. Przed letnim wyjazdem polecamy też lekturę tekstu „Na wakacje z Internetem". Dowiecie się z niego, jak przy pomocy Sieci przygotować się do wakacyjnego wypoczynku. A oprócz tego wspaniałe gry i jeszcze ciepła relacja z targów E3. Był tam nasz specjalny wysłannik, a co widział, to opisał.

Życzymy dobrej zabawy.

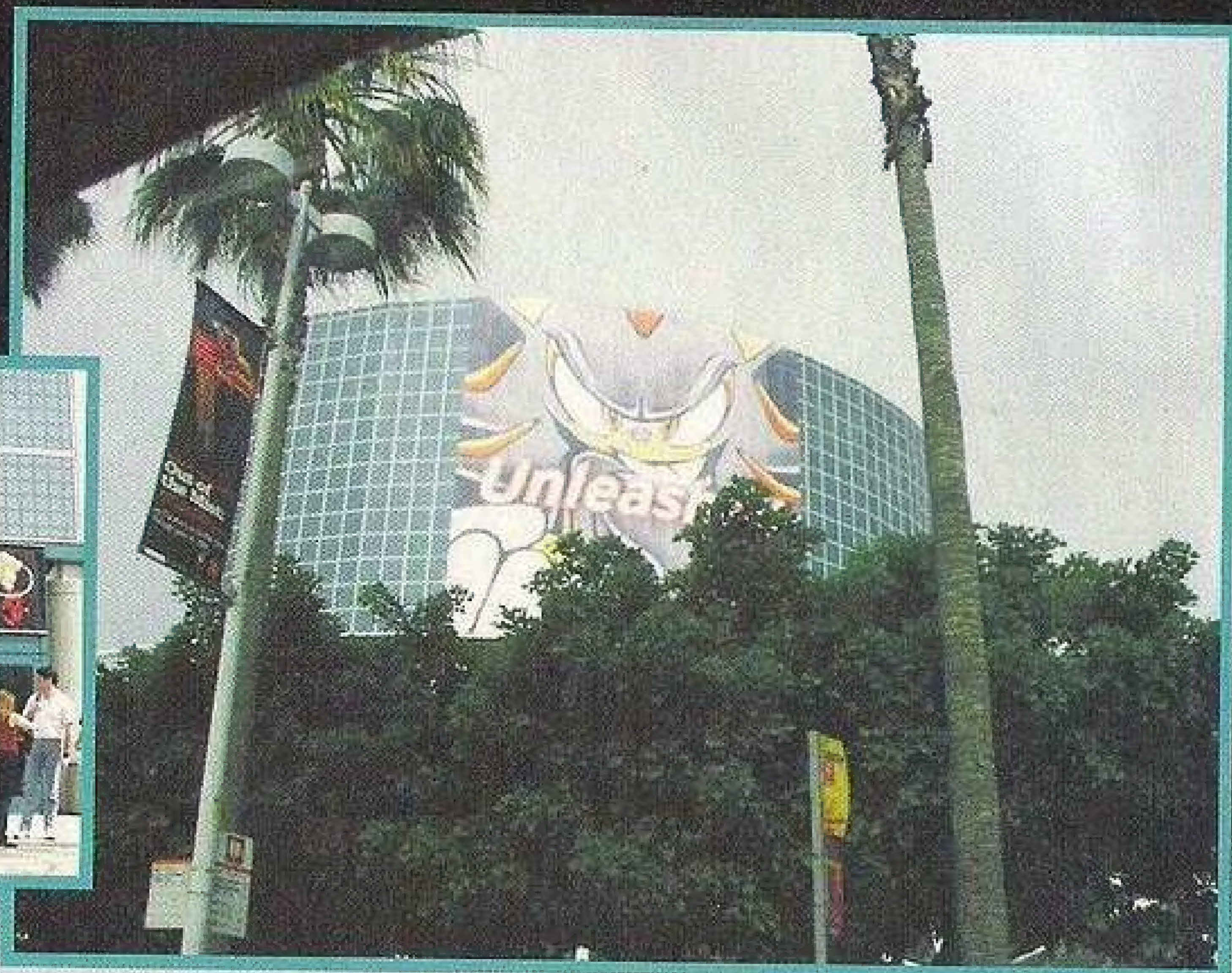
Redakcja

Kolejny numer CLICKA! za dwa tygodnie – 21 czerwca!

CO TAM SŁYCHAĆ W ŚWIECIE GIER?

Targi E3 to wymarzone miejsce dla każdego gracza. Odwiedził je nasz specjalny wysłannik, a co zobaczył, opisał w swej relacji



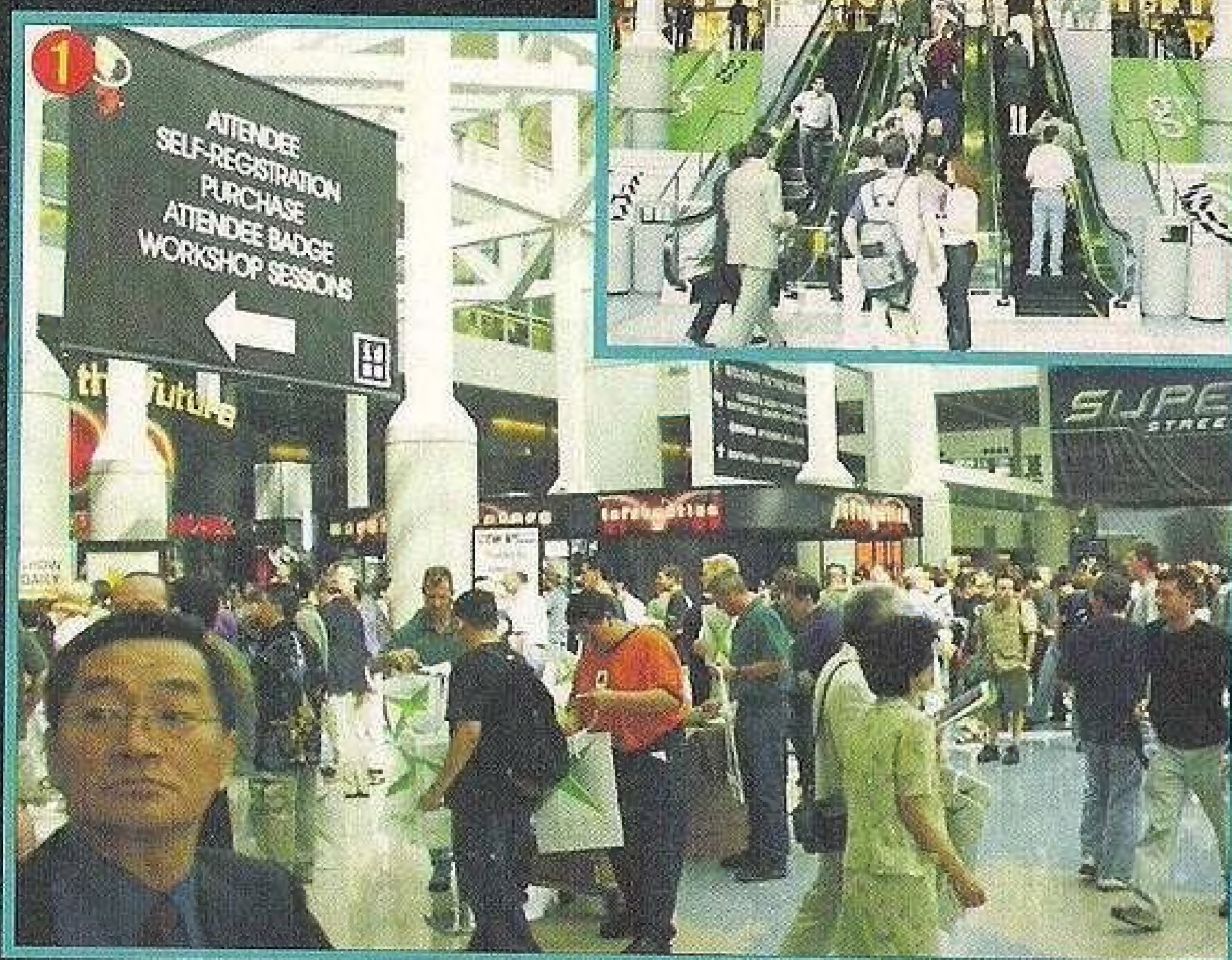


Przez trzy dni, od 17 do 19 maja 2001 roku, trwały siódme, największe targi komputerowej rozrywki – E3. **Ta ogromna impreza odbyła się w Los Angeles pod hasłem „Touch the Future", a jej sponsorami były takie firmy zagraniczne jak Id SA czy Imagine – Media with Pasion.** Pozycja targów E3 wzrasta z roku na rok, odwrotnie proporcjonalnie do takich targów jak ECTS w Londynie, których kondycja słabnie (być może w tym roku niektóre firmy w ogóle się tam nie wystawią). Targi w Tokyo z kolei prezentują tylko wycinek rynku. **E3 stają się zatem „numerem 1", jeśli chodzi o prezentację najnowszych gier i związanego z nimi sprzętu.** W imprezie uczestniczą wystawcy, organizatorzy, a także media i wreszcie ci najważniejsi – gracze. To przecież właśnie dla nich organizuje się tego typu targi, by przybliżyć im produkty wydawane przez konkretne firmy i zachęcić później do ich kupna.

Impreza cieszyła się dużym powodzeniem już od pierwszego dnia. Wtedy to gracze z całego świata rejestrowali się w Convention Center. Wejście na teren targów nie było wcale proste. **Przybyło tak wielu chętnych, że miłośnicy wirtualnej rozrywki musieli odstać swoje w liczącej ponad 200 osób kolejce – cóż, każda pasja wymaga poświęceń.** Już tutaj czuło się wielkie napięcie... Na koniec trzeba było jeszcze tylko pokonać ruchome schody, by dostać się do zupełnie innego świata – do krainy, w której zapomina się o kłopotach życia codziennego, by zająć się problemami równie skomplikowanej rzeczywistości wirtualnej. Świat, w którym króluje rozrywka i doskonała zabawa.

Dla osoby, która po raz pierwszy znalazła się na targach E3, impreza może być naprawdę wielkim przeżyciem. Każda sala wystawowa kusi czymś innym – automatami z grami znanych producentów bądź grami na konsole (PS2, Dreamcast, Nintendo). Targi miały miejsce w kilku ogromnych halach, ale największy ruch panował w dwóch salach: South oraz West Hall. Stanowiły one bowiem epicentrum tego wielkiego wydarzenia w dziedzinie gier komputerowych. Tam można było zobaczyć najgorętsze tytuły, o których mówiło się i pisało w prasie przez ostatnie miesiące. **Najciekawszym pomieszczeniem z racji zajmowanej powierzchni, rozmachu przygotowanych przez wystawców stoisk oraz różnorodności gier było South Hall.** To tam młodzież i dorośli przesiadywali godzinami, podziwiając piękną grafikę w grach przeznaczonych na nowoczesne konsole. Stanowisk było na szczęście na tyle dużo, że każdy mógł spróbować swych sił. Przygotowano też pomieszczenia do prowadzenia rozmów handlowych. Nie sposób zapomnieć także o miejscu nazwanym fachowo „E-mail Station", skąd wszyscy posiadacze kont e-mailowych mogli rozsyłać do przyjaciół i zaprzyjaźnionych redakcji jeszcze gorące informacje o wrażeniach z targów. Niestety, wysłanie większych rzeczy (np. zdjęć) graniczyło z cudem. Sieć komputerowa z powodu przeciążenia nie miała bowiem satysfakcjonującej prędkości działania.

Przywilejem największych firm jest najlepsze miejsce wystawowe. Dzięki temu mogą oni wykorzystać takie dobrodziejstwa techniki multimedialnej jak wielkie telewizory plazmowe oraz nagłośnienie w systemie Dolby Digital. Dlatego też miejsca na wprost od wejścia zostały zajęte przez prawdziwych gigantów. Doskonałym tego przykładem były stoiska firm Electronic Arts, Blizzard, Activision, Midway i Microsoft, które były czymś na kształt państw w państwie i w których sidła wpadało się od razu po wejściu do hali. Gdy się stamtąd wychodziło, za oknem dawno już zapadał zmrok...







1 Kolejki to nieodłączny element targów. Przy tych stanowiskach można dostać informacje prasowe i gadżety

2 Słynne schody, za którymi otwiera się komputerowy raj

3 Gdzie by tu pójść? Przy każdym stanowisku dzieje się coś ciekawego, a czasu na zwiedzanie tak niewiele

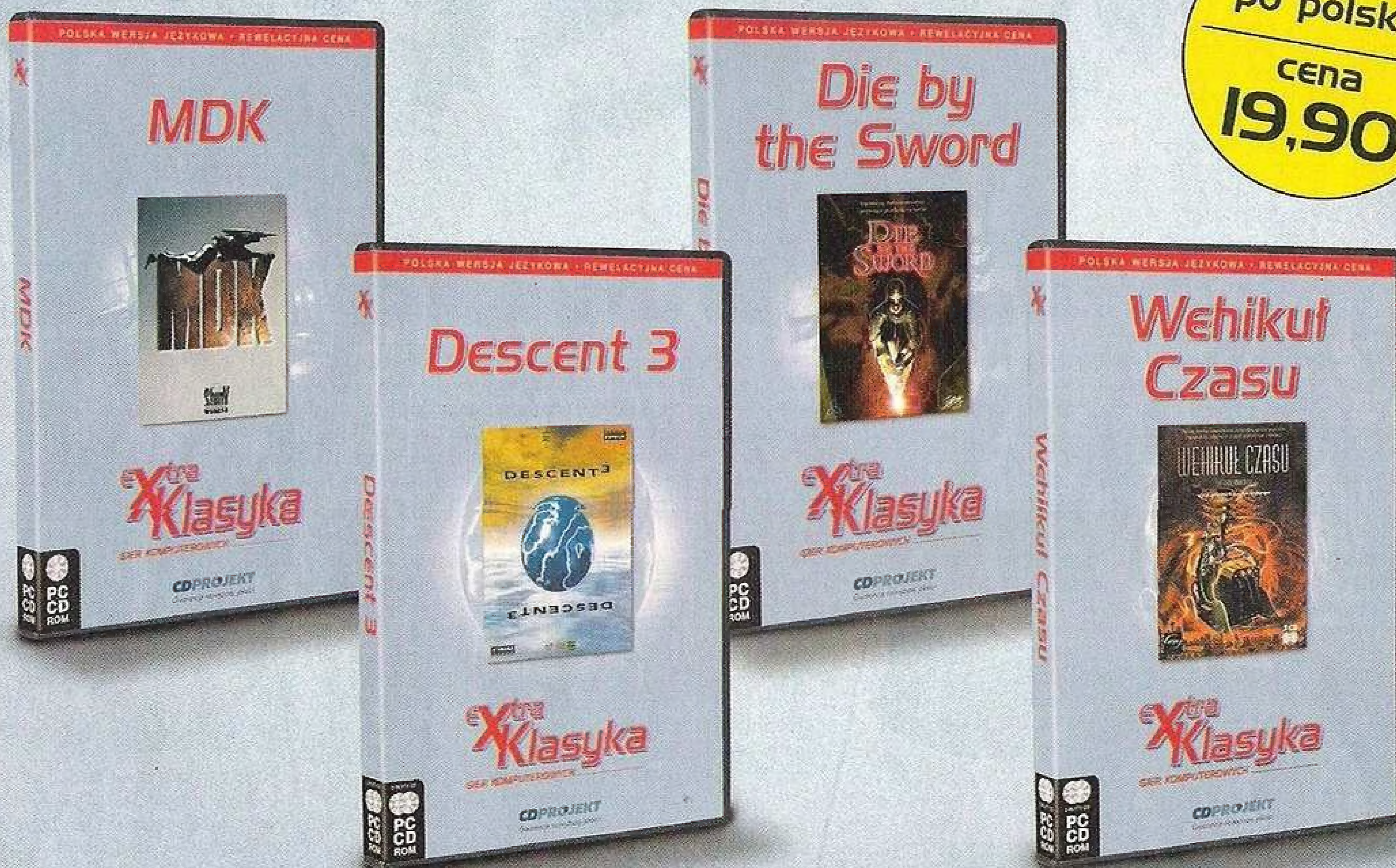
CIĄG DALSZY NA STR. 6

Nowe gierki za śmieszną kasę!

eXtra Klasyka

GIER KOMPUTEROWYCH

gry po polsku
cena 19,90



W sprzedaży już w lipcu!

W serii „Extra Klasyka Gier Komputerowych" kupisz także inne doskonałe gry komputerowe. Szukaj ich w dobrych sklepach z grami i hipermarketach.







Jednak graczy mniej interesuje ta marketingowa otoczka, którą firmy próbują zwabić do odwiedzania ich stoisk. Najważniejsze są przecież gry, których tytuły przyciągają wzrok miłośników tej tematyki. Doskonała aranżacja stoiska oraz wynajęci modele bądź egzotyczne modelki, które wcielają się w bohaterki z gier, to tylko uatrakcyjniający całość dodatek. A wszystko po to, żeby stworzyć niepowtarzalny show, jakiego nikt nigdy nie widział.

Do Los Angeles zjechało około 160 wystawców, nie dziwi więc, że prezentowanych tytułów była cała masa. Firmy prześcigały się w pomysłach, żeby przyciągnąć potencjalnego klienta. Dlatego z głośników płynęła zachęcająca muzyka, na telebimach wyświetlano zaś filmiki i reklamy anonsujące pokazywany właśnie produkt. Sala South Hall została podzielona pomiędzy producentów/dystrybutorów gier na pecety oraz poszczególne konsole. Dzięki temu wystawa nie była jednorodna, a prezentowane tytuły różniły się między sobą dość znacznie – przynajmniej z uwagi na platformy, na które zostały stworzone. Nie da się jednak ukryć, że na rynku gier nadal dominuje pecet i to dla niego właśnie przygotowano najwięcej prezentacji, choć również gry na konsole wzbudzały zainteresowanie. **Aby zwabić klientów, niektóre firmy ujawniały nawet swoje wczesne, mało zaawansowane produkcje, żeby dać przedsmak tego, co może spotkać graczy za kilka miesięcy.** Tak było np. z grą BEACH HEAD 2002 na PC, firmowaną przez Activison. Hit sprzed kilku lat ma szansę przeżyć drugą młodość, jeśli tylko programiści będą w stanie go ukończyć. Dosyć ciekawym sposobem prezentacji gier stało się też organizowanie spotkań przy drzwiach zamkniętych. Np. prezentacja produkcji Electronic Arts – MEDAL OF HONOR – odbywała się w ciszy, w odpowiednio dobranej (wojskowej) scenerii, w której każdy gracz miał szansę przetestować produkt.





Podczas E3 wzeszła na „growy" nieboskłon nowa gwiazda – długo oczekiwana i głośno ostatnio reklamowana konsola X-Box firmy Microsoft. Podczas targów można było pograć na niej i sprawdzić, co nowego szykuje się na tę maszynkę. Wrażenia są rzeczywiście niesamowite. Odwiedzający targi mieli do dyspozycji kilka tytułów, m.in. grę HALO, do której o każdej porze dnia i nocy stała kolejka. Na razie ten tytuł pojawi się tylko na tę konsolę, może później będzie dostępny także na inne platformy. Jedno jest pewne: Microsoft ostro wchodzi na rynek ze swoim konsolowym dzieckiem. Cena X-Boxa nie została jeszcze ustalona, ale z całą pewnością będzie konkurencyjna w porównaniu do PS2.

Trzeba przyznać, że targi E3 były bardzo udane. Zaprezentowano dużo nowości, na które przyjdzie nam, w Polsce, jeszcze trochę poczekać. Szkoda, że targi trwały zaledwie trzy dni, bo to zbyt krótki okres, żeby dokładnie wszystkiemu się przyjrzeć. **Czasu wystarczyło w zasadzie tylko na to, by dość ogólnie zapoznać się z ofertą światowych liderów na rynku gier komputerowych i na te dni zapomnieć kompletnie o innej rzeczywistości.** Ale... następne targi już za rok. Tym razem prawdopodobnie w Las Vegas (czyżby dodatkową atrakcją, obok gier, miała być zabawa w pobliskich kasynach?). Będą na pewno wspaniałe jak te spędzone w Los Angeles. Z dala od własnego komputera, ale w otoczeniu, jakiego gracz na co dzień nie może oglądać. Bez wątpienia targi E3 na długo zostaną w pamięci.

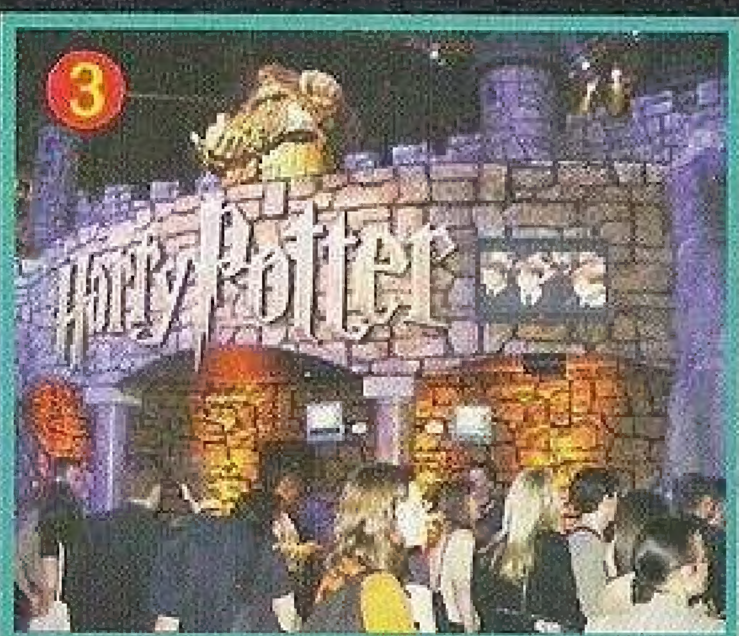




❶ Świątynia X-Boxa. To tutaj można było obejrzeć nową konsolę i potestować przygotowane na nią gry

❷ Jeszcze chwila i będzie można wyruszyć na podbój growych stanowisk







❸ Harry Potter właśnie rozpoczyna swą podróż przez ekrany komputerów. Gra zapowiada się na wielki przebój

❹ W halach wystawowych i przy konsolach panował zawsze tłok

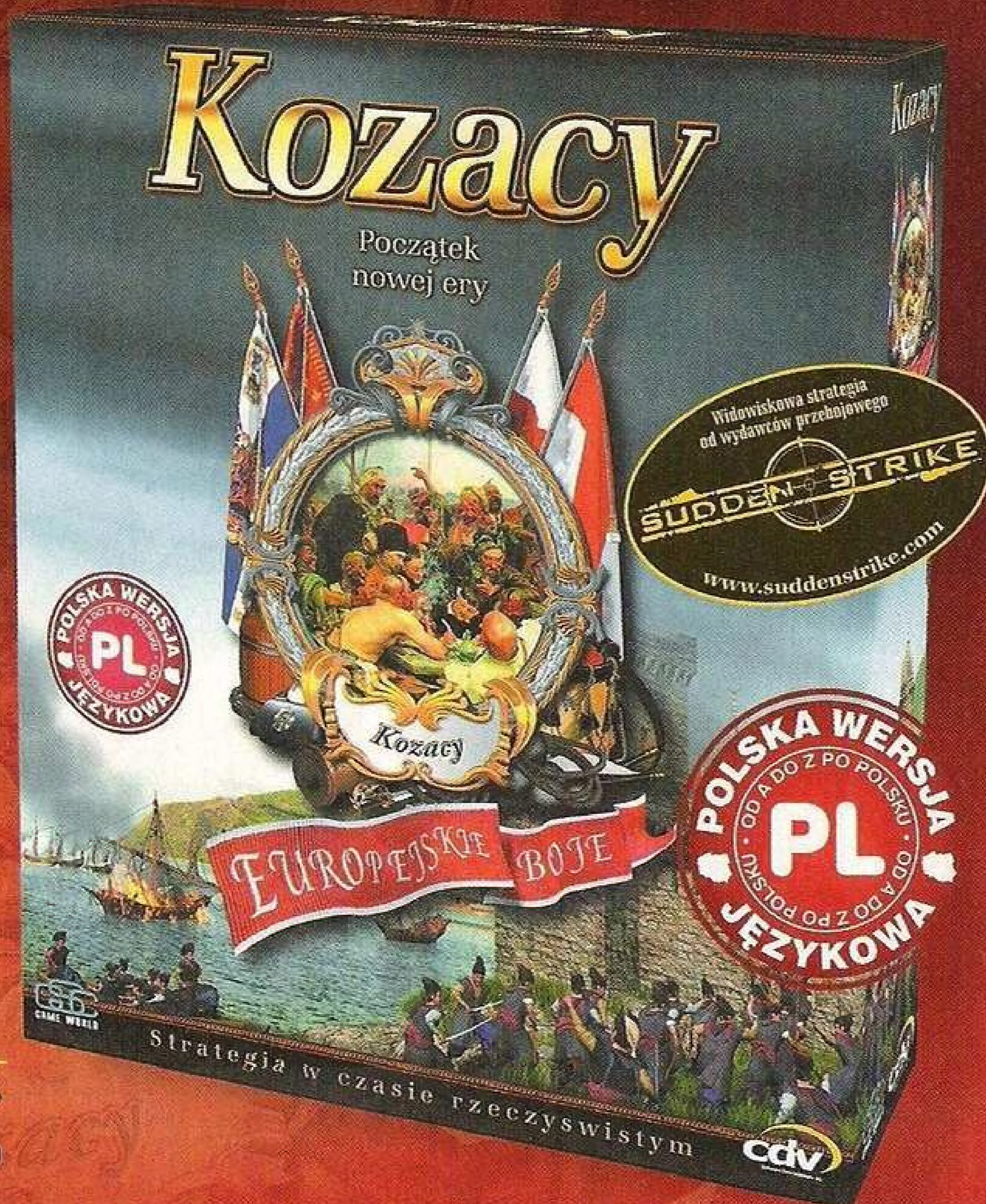
Tekst i zdjęcia: Grzegorz „GregP" Pocztarski

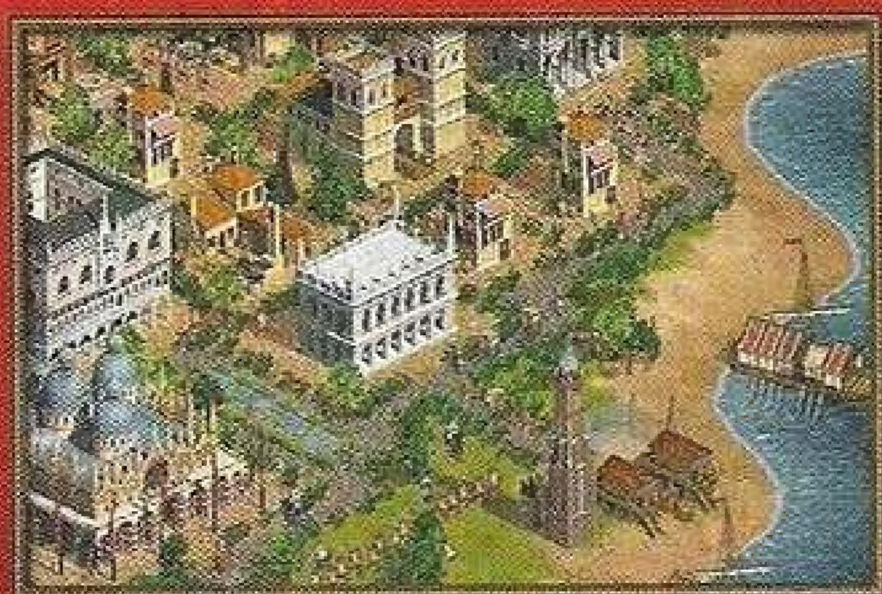
CIĄG DALSZY NA STR. 8

Kozacka strategia

- Olbrzymie armie – nawet do 8 tysięcy jednostek.
- 16 rywalizujących ze sobą narodów, każdy charakteryzuje się unikatową grafiką, ekonomią i zdobyczami technicznymi.
- Ponad 85 opartych na faktach historycznych bitew stoczonych w okresie XVI-XVIII wieku.
- Różne formacje wojskowe: kolumna, rząd lub kwadrat.
- Nieograniczona liczba zagrywek taktycznych i strategii walki, zarówno na lądzie jak i na wodzie.
- Niepowtarzalny system zarządzania ekonomią z sześcioma podstawowymi surowcami.
- W pełni trójwymiarowe otoczenie z rzeczywistymi efektami.
- Olbrzymie mapy – 36 na 36 klatek ekranowych o rozdzielczościach 1280x1024.
- Efekty specjalne: dym, mgła, eksplozje, płonące budynki, latające odłamki pocisków, wyrenderowana efektownie woda.

„Jedna z najlepszych strategii ostatnich miesięcy."
CLICK! (nr 10 maj 2001)







Kozacy: Europejskie boje to historyczna gra strategiczna oparta na wydarzeniach rozrywających się w Europie w XVI-XVIII wieku. To czasy, kiedy narody i społeczności tworzyły się i ginęły, złoto zamieniano na armie, a niekończąca się wojna toczyła oceany krwi. To czasy rozwoju techniki, czasy nowej ery, ery grzmiących armat i gwiżdżących nad uszami pocisków.



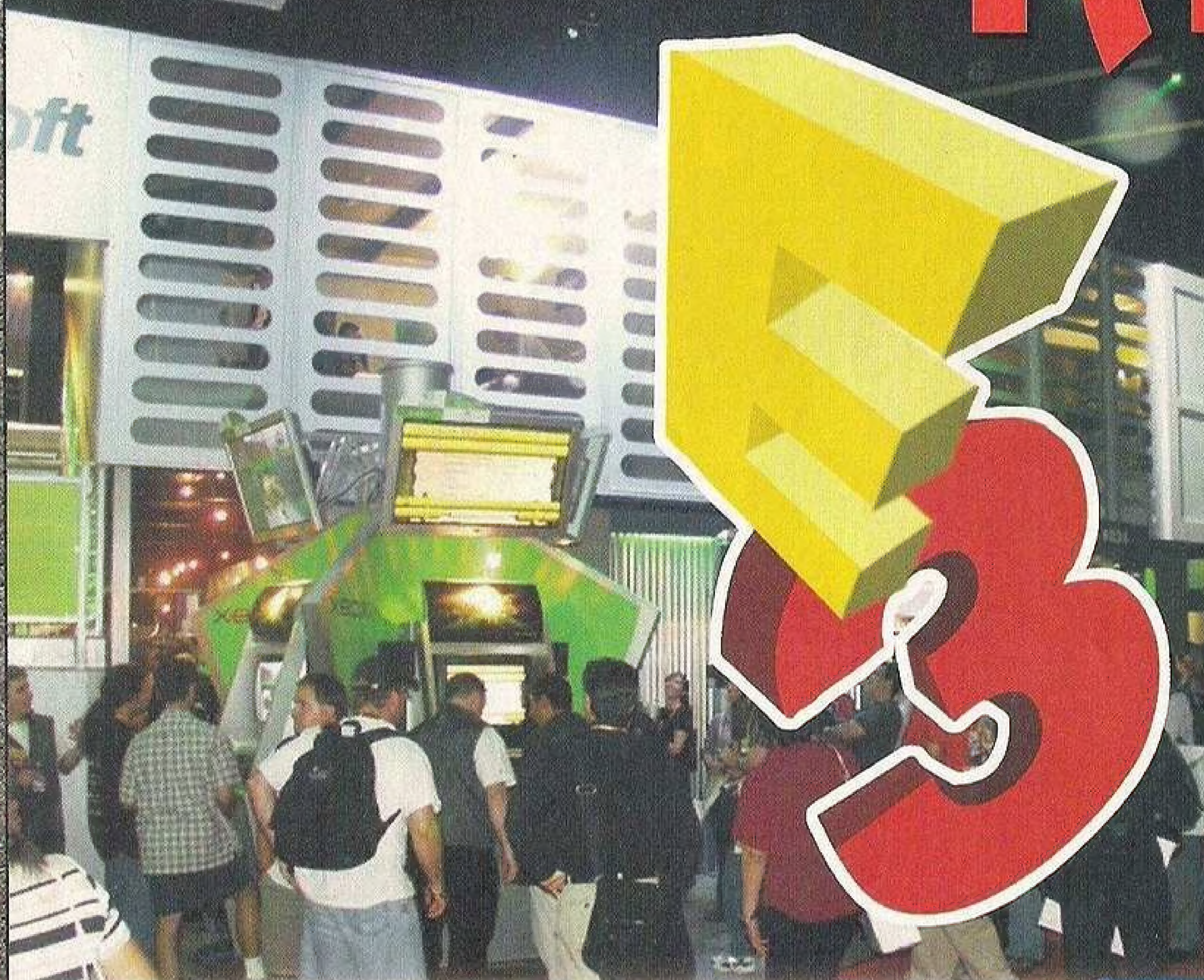




Dystrybucja w Polsce: IM Group Sp. z o.o.
02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3.
Tel. (22) 642 2766 lub 642 2768, Fax (22) 642 2769.

TARGI

Targi E3 to coroczne święto wszystkich miłośników gier komputerowych i konsolowych. Także w tym roku w Los Angeles nie zabrakło zapierających dech w piersiach atrakcji

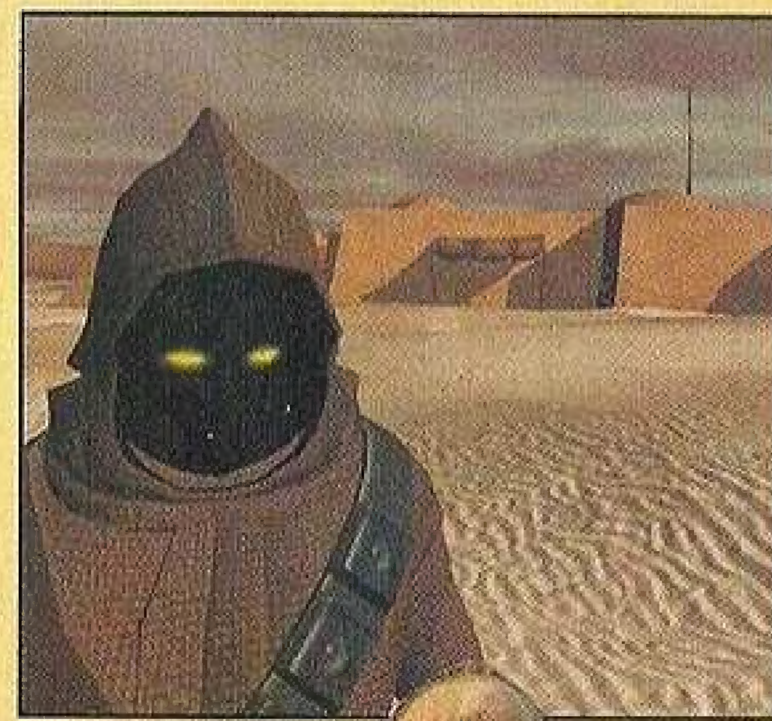


STAR WARS GALAXIES
LUCASARTS

Po rozczarowaniu kilkoma słabszymi produkcjami z serii Star Wars, tym razem szykuje się prawdziwy przebój. Niestety, jego uroki poznają tylko posiadacze szybkiego dostępu do Internetu. STAR WARS GALAXIES jest bowiem pierwszą w historii grą sieciową osadzoną w galaktyce zamieszkiwanej przez Yodę i Darth Vadera.

Nad grą pracują takie firmy jak: Lucasarts, Sony Interactive i Verant. Ci ostatni znani są z opracowania największego obecnie przeboju sieciowego w Stanach, EVERQUEST. Teraz uważaj, by nie pogubić skarpetek: na każdym z serwerów obsługujących grę powstanie osobna galaktyka! Dzięki temu będziesz mógł zwiedzić sławne planety: Tatooine, Hoth i Naboo. A powierzchnia każdej z nich odpowiada kwadratowi o wymiarach 16 na 16 kilometrów. To większy obszar niż cały świat w EVERQUEST! Nic więc dziwnego, że nie zabraknie zróżnicowanych i dopracowanych do najdrobniejszych szczegółów krajobrazów. Na pustyni zobaczysz fałdy piasku, a w dżungli będziesz mógł podziwiać poruszane wiatrem liście i szemrzące strumyki, w których faluje woda.

Dużą zaletą gry będzie też możliwość wcielenia się w niej w bohaterów, pochodzących z ośmiu odmiennych ras. Dużą popularnością na pewno będą się cieszyli Zabrakowie (to z nich wywodzi się Darth Maul), Wookie (kosmaci krewni Chewbaki) i Mon Calimari (ich znanym przedstawicielem jest Admirał Ackbar). Lucasarts potwierdza też najważniejsze: w świecie gry będzie można spotkać samego Luke'a Skywalkera czy mistrza ciężkiego oddechu, Dartha Vadera! Chyba nie trzeba nic dodawać... szykuje się gra sieciowa nowej generacji, jedna z najważniejszych produkcji początku XXI stulecia.





Witamy w świecie Star Wars! Z nami na pewno nie będziesz się nudził!

CIVILIZATION III
FIREAXIS

Przed E3 nie było dokładnie wiadomo, jak będzie wyglądała CIVILIZATION III. Teraz jednak ujawniono więcej szczegółów na ten temat. Pozostanie izometryczny rzut na pole akcji, znany z poprzedniej części, natomiast nowością będą bogato animowane jednostki. Twórcy tej strategii chwalą się wprowadzeniem do gry 15 tysięcy klatek animacji postaci: rydwanom kręcą się koła, Indianom powiewają pióropusze, a ginący w trakcie bitwy padają na ziemię. Ma to raz na zawsze skończyć traktowanie CIVILIZATION jako planszówki.

Spore zmiany zajdą też w dyplomacji i handlu. Zwiększą się możliwości wywierania nacisku na sąsiadów i pojawi się znacznie więcej sposobów prowadzenia z nimi negocjacji. Dzięki temu CYVILIZATION III będzie połączeniem prostej w obsłudze gry ekonomicznej i skomplikowanej strategii, pełnej rozwijalnych menu oraz statystyk. Sławny Sid Meier odgraża się: „Doświadczeni gracze skorzystają z poszerzonych menu, dzięki którym będą mogli kontrolować przepływ każdej sztuki złota w dowolnym mieście!". To jednak nie wszystkie szumne zapowiedzi! Prowadzone są również prace nad rozszerzoną wersją sieciową CIVILIZATION III.





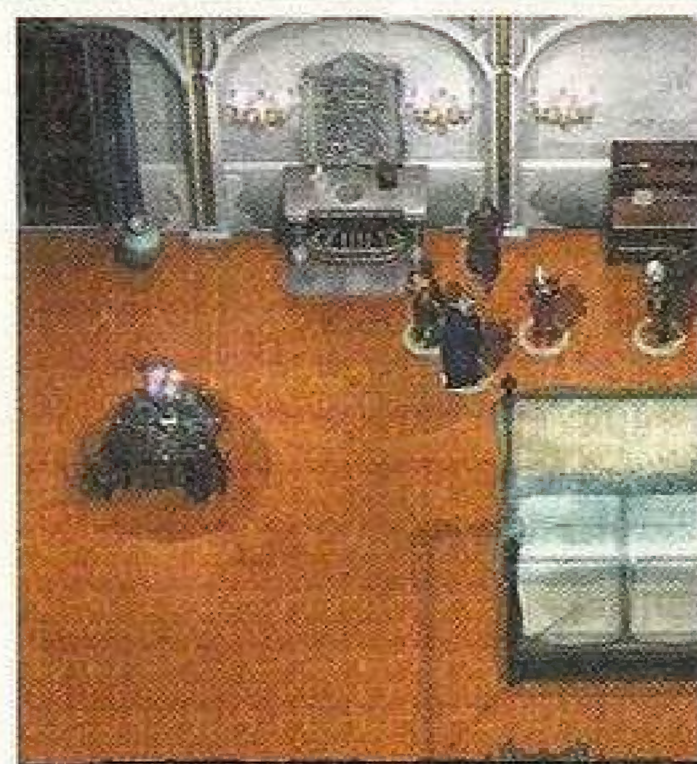


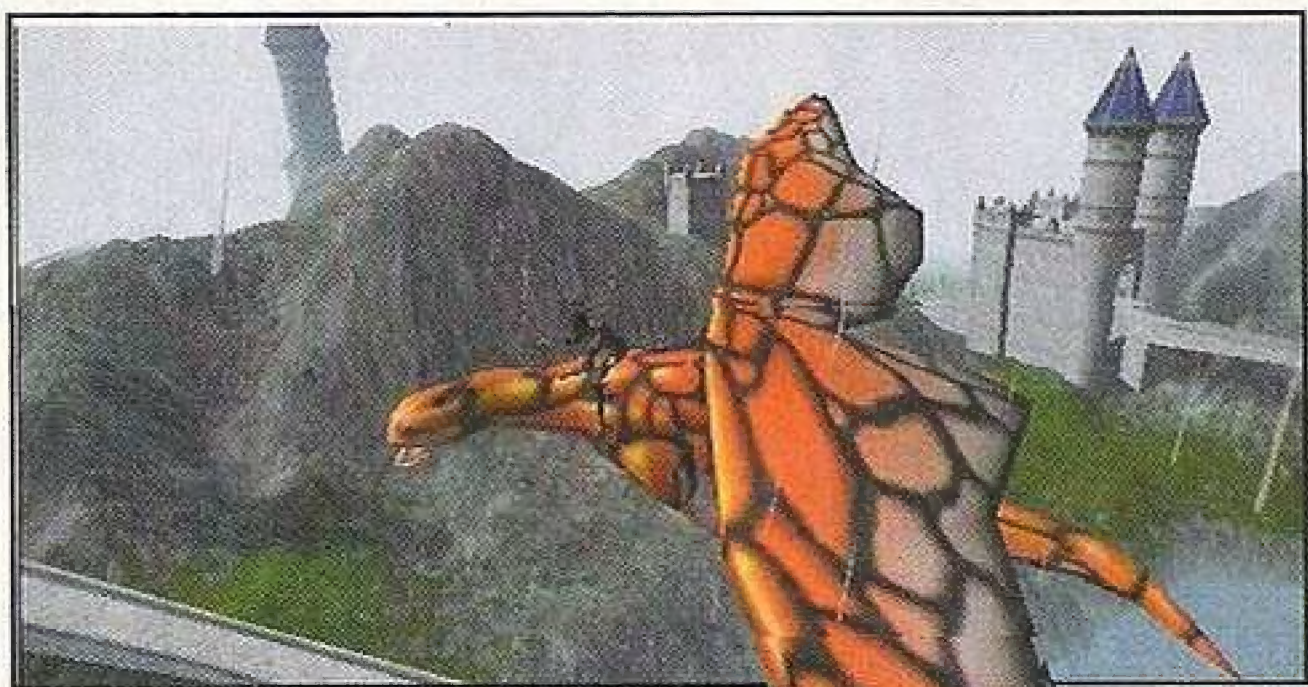
DLA GRACZY



GORASUL
JOWOOD

Firma JoWood zaprezentowała na E3 trzy produkcje: NATIONS, STING oraz GORASUL. Zwłaszcza ta ostatnia zapowiada się ciekawie. Gra pierwotnie znana była jako GORASUL: THE LOST SOULS, ale teraz przemianowano jej podtytuł na THE LEGACY OF THE DRAGON. Będzie to RPG z izometrycznym widokiem na pole akcji, no i fabułą znacznie bardziej mroczną niż w serii BALDUR'S GATE. Bohaterem gry został chłopiec o imieniu Roszondas, wychowanek smoka i posiadacz różnorakich zdolności magicznych. Opowieść zacznie się od tego, że Roszondasa... trzeba będzie wskrzesić, ponieważ padł on po kolejnej potyczce ze Złem. Potem będzie już bardziej klasycznie: na barki dzielnego młodziana spadnie bowiem obowiązek ratowania krainy. Pocieszające jest jednak to, że Roszondas będzie musiał dokonać tego razem ze swoją wierną drużyną. Fani, którzy czują niedosyt po skończeniu HEART OF WINTER powinni już teraz włączyć stopery odmierzające czas do jesiennej premiery GORASUL.





OZZY'S BLACK SKIES
IROCK



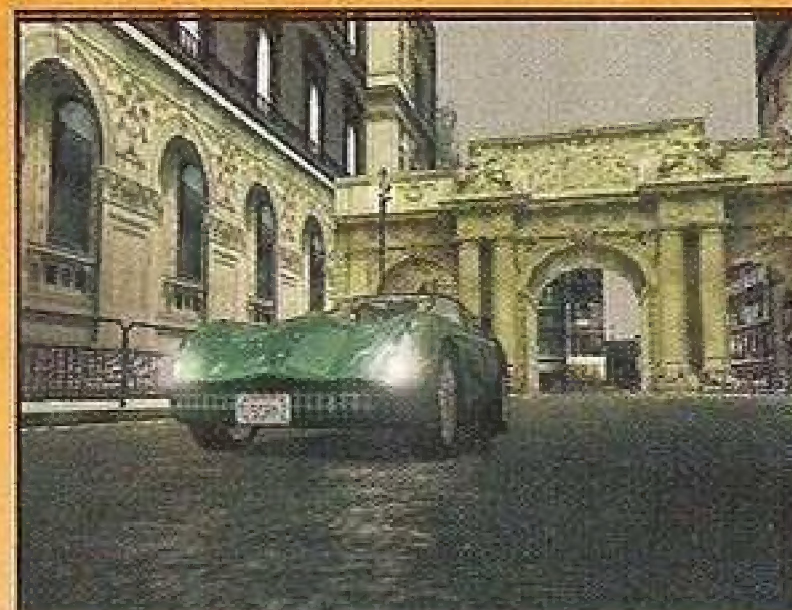
OZZY'S BLACK SKIES to RPG nawiązujący do twórczości skandalizującego rockmana Ozziego Osbourne'a. Jego trwająca trzy dekady kariera i naprawdę zwariowana wyobraźnia gwarantują, że i w grze nie zabraknie pokręconych pomysłów.

Akcja OZZY'S BLACK SKIES rozgrywa się w magicznej krainie Fraewyn, podzielonej na trzy królestwa, które odpowiadają etapom rozwoju kariery Osbourne'a. Pariah to kraina zamieszkana przez najbardziej mroczne demony, nieumarłe smoki i wszelakiej maści żywiołaki. W Chrysalis (to jednocześnie nazwa wytwórni płytowej!) można spotkać różne dziwadła, takie jak fruwające gałki oczne i inne mutanty. I wreszcie Virtwyn, najbardziej „normalny" spośród trzech światów. W tych królestwach będzie czyhało na ciebie 30 misji, podczas których napotkasz aż 24 rodzaje stworzeń. Pod względem graficznym OZZY'S BLACK SKIES kojarzy się najbardziej z MDK 2 – a to oznacza, że gra prezentuje się bardzo obiecująco, chociaż nie rewolucyjnie.

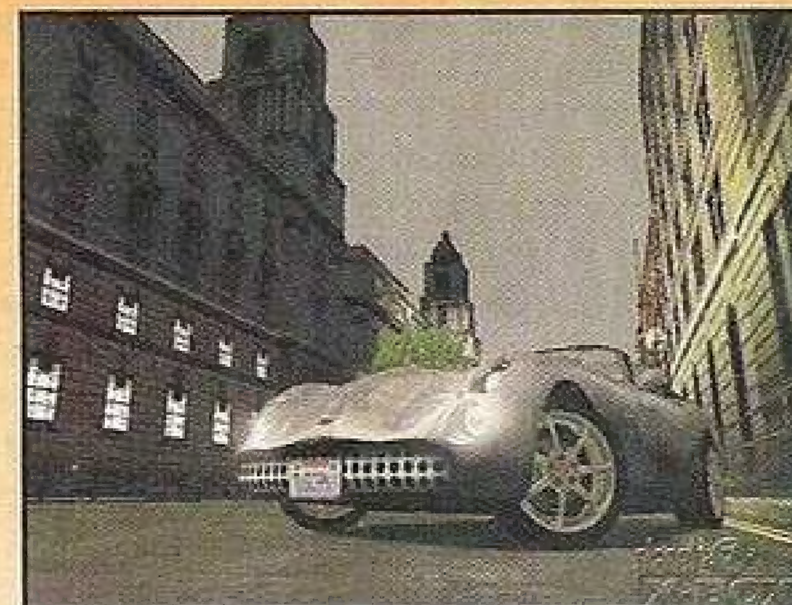
IROCK Interactive rozpoczął działalność na początku zeszłego roku. Z firmą współpracują takie sławy przemysłu rozrywkowego jak na przykład Tom Clancy czy Michael Crichton, zaś programistami są dawni pracownicy znanych gigantów, między innymi Westwoodu, Electronic Arts i Micropro-se. OZZY'S BLACK SKIES ma się ukazać pod koniec roku w wersjach na PC, Playstation2 i Xbox.

PROJECT GOTHAM
BIZZARE CREATIONS

W tej powstającej na Xbox samochodówce wsiądziesz do jednego z 20 sportowych wozów i wyruszysz na zatłoczone ulice największych światowych miast: San Francisco, Nowego Jorku, Tokio i Londynu. W jeździe, oprócz znaków drogowych, przeszkodzą ci m.in. zmienne warunki atmosferyczne: od zacinającego deszczu po burze z piorunami.



Charakterystyczne dla każdego z miast jest to, że mają one geografię odpowiadającą rzeczywistej – na przykład w San Francisco można zjeżdżać słynnymi stromymi ulicami, po których rozbijał się sam Steve McQueen w filmowym „Bullicie". Co więcej, każda metropolia może się poszczycić własną stacją radiową, dzięki czemu sunąc po Nowym Jorku, zapoznajesz się z muzyką charakterystyczną dla Harlemu i Brooklynu.



Bizarre Creations wprowadziło do PROJECT GOTHAM system Kudos Reward, w dość skomplikowany sposób oceniający jazdę i stosownie do tego przydzielający bonusy. I tak jednak najważniejsza jest niezwykła grafika. Na maskach samochodów zakrzywiają się odbicia chmur czy mijanych budynków! Microsoft traktuje PROJECT GOTHAM jako odpowiedź na GRAN TURISMO 3 i wiąże z tym tytułem wielkie nadzieje. Ma to być jedna z lokomotyw, która pociągnie konsolę Xbox po jej jesiennej premierze w Stanach.



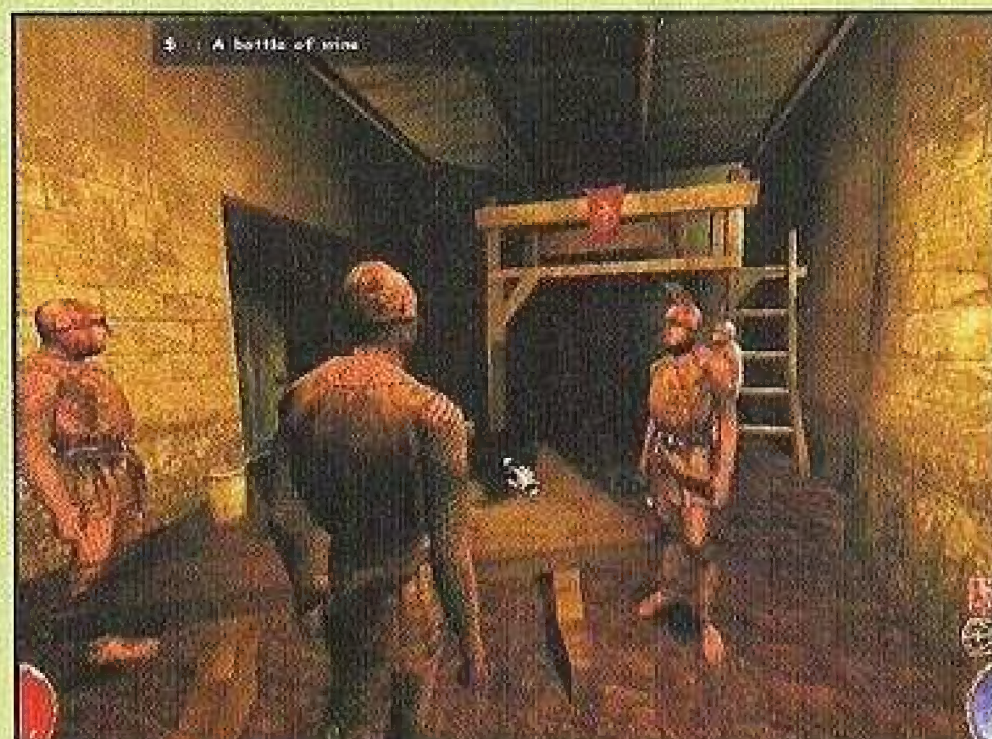
ARX FATALIS

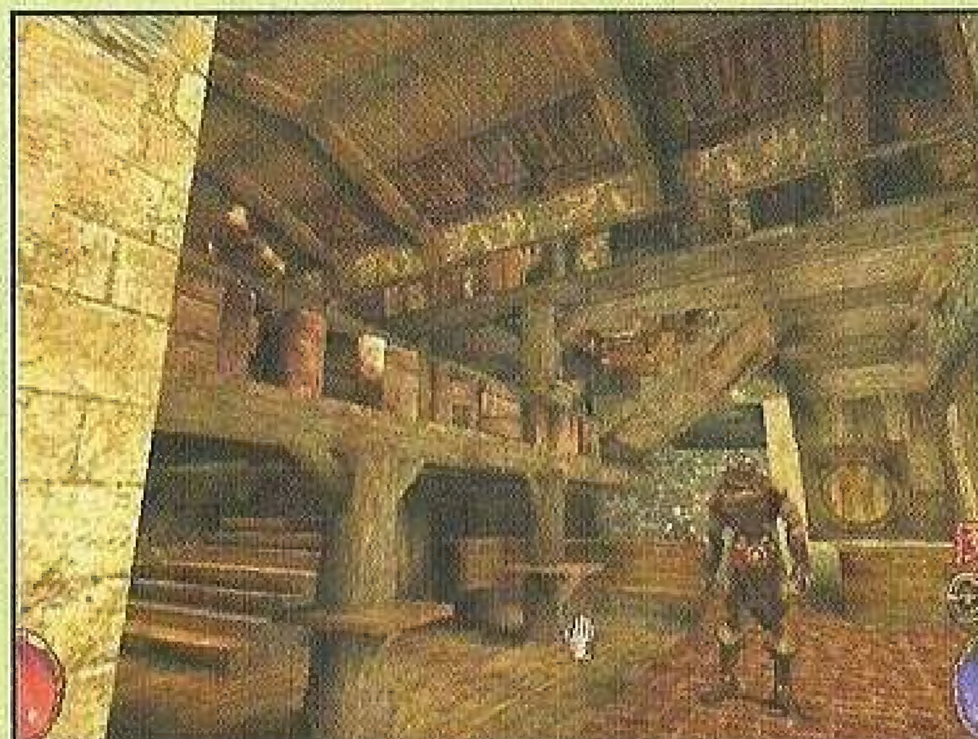
FISHTANK INTERACTIVE

Fishtank to niemiecki wydawca, który dopiero od roku funkcjonuje w branży gier. Spośród wielu prezentowanych przez tę firmę produkcji ARX FATALIS robi największe wrażenie. Jest to RPG wykorzystujący mało ostatnio popularny w tym gatunku trójwymiarowy system graficzny. Wykorzystujący, i to jak! W ARX FATALIS będziesz mógł bowiem podziwiać rewelacyjny świat fantasy – pełen wspaniałej gry świateł, ale jednocześnie mroczny. Na jego wygląd na pewno duży wpływ ma fakt, że w fabule bardzo ważny jest motyw zgasłego słońca. Cały świat zapadł w ciemnościach, zaś walkę o władzę rozpoczęli wyznawcy kultu starożytnego boga. Z zaułków wypełzły przeróżne monstra, spośród których najbarwniejsze okazy to szczuroludzie i kobiety-węże. Do obrony przed nimi dostaniesz pochodzącą ze średniowiecza broń – topory, młoty i miecze.

Najważniejszy w ARX FATALIS jest wygląd grafiki. Ultrapłynny przesuw ekranu i nafaszerowane szczegółami lokacje naprawdę robią wrażenie. Szkoda tylko, że gra znajduje się na razie na wczesnym etapie produkcji. A pamiętając, ile czasu zajmowało przygotowanie tych najpotężniejszych, legendarnych RPG, można się spodziewać, że również na ARX FATALIS będzie trzeba sporo poczekać. Oby Arkane Studios zdążyło ukończyć swe dzieło przed końcem 2002 roku...

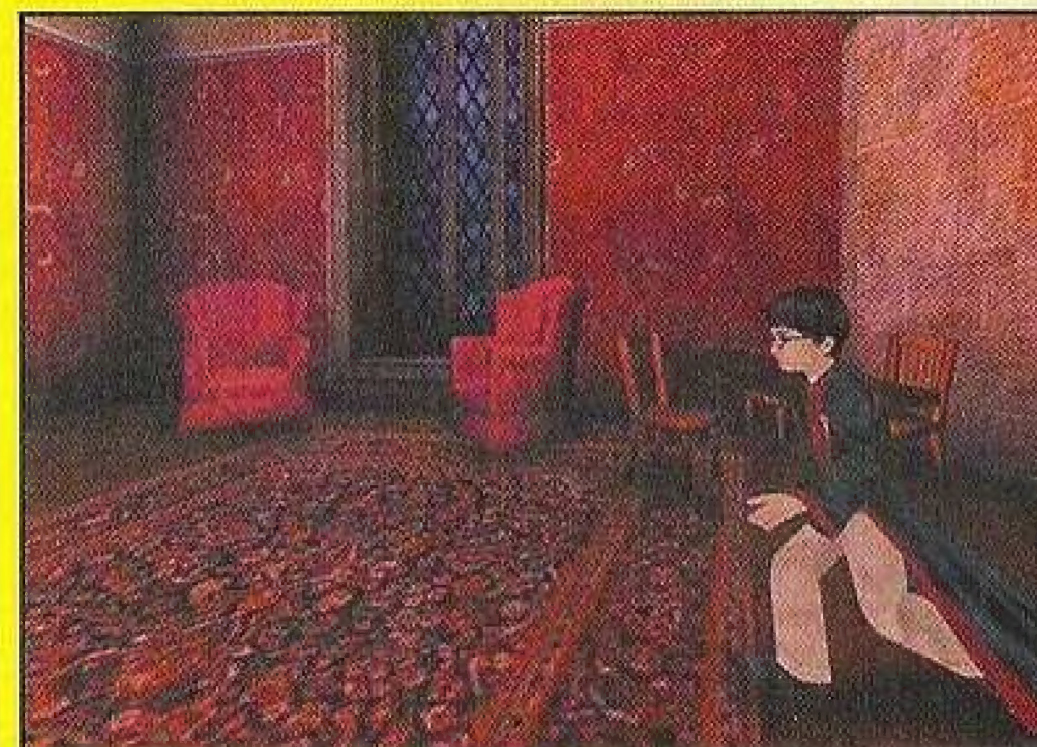






HARRY POTTER AND SORCERER'S STONE

EA GAMES



„Harry Potter i kamień filozoficzny" to pierwsza część powieściowego cyklu autorstwa J.K. Rowling. Książka odniosła wielki sukces i nic dziwnego, że teraz zostanie przerobiona na grę komputerową. Dzięki temu przeniesiesz się do akademii Hogwarth, w której uczy się Harry. Razem z nim będziesz zwiedzał różne komnaty i kolekcjonował Czekoladowe Żaby (oraz inne magiczne obiekty). Oczywiście nie zabraknie trudniejszych zadań, pomożesz np. Neville'owi Longbottomowi uwolnić się z mocy złego Draco Mafloya, czy rozegrasz partyjkę w Quidditch. Całe szczęście, że przez cały czas będziesz mógł się bronić magiczną różdżką.

W grze będziesz mógł obserwować akcję z perspektywy pierwszej i trzeciej osoby. Szkoda, że grafika nie będzie najwyższych lotów, ale nie to jest najważniejsze – dla fanów Harry'ego liczy się przede wszystkim, że odwiedzą magiczne miejsca znane z kart powieści.

MAJESTIC

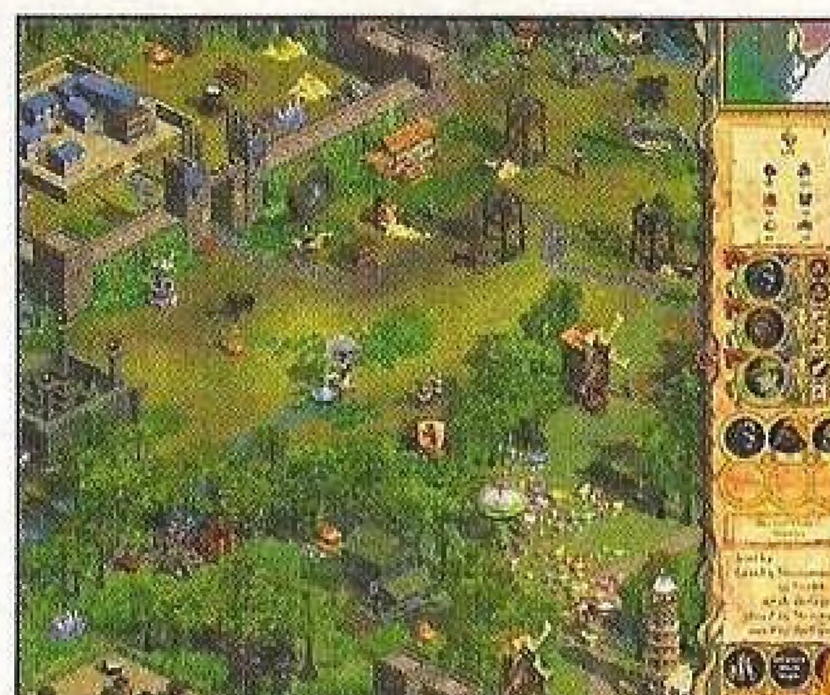
ELECTRONIC ARTS

MAJESTIC to zupełna nowość w światku gier. Ba, to wielki eksperyment w branży rozrywkowej! Grę klienta dostajesz za darmo, a po połączeniu przez Internet z serwerami Electronic Arts otrzymujesz pierwsze fragmenty sensacyjnej fabuły. Rozpoczyna się zabawa, tyle że nie jest to klasyczna gra, w której się gdzieś chodzi czy podnosi jakieś przedmioty. W MAJESTIC na podstawie otrzymywanych informacji należy wyjaśniać kolejne tajemnicze sprawy. Śledztwa, intrygi i spiski przekazywane są w formie obrazkowo-tekstowofonicznej. Co najważniejsze, sporą część informacji otrzymuje się za pośrednictwem telefonu komórkowego (takiego rzeczywistego!) albo faksu. Co miesiąc gracze chcący rozwiązywać kolejną sprawę będą musieli opłacać abonament w wysokości 9.99 dolara. Szkoda więc, że w Polsce MAJESTIC będzie jedynie ciekawostką, bo znaczna część mieszkańców Zachodu już tej wiosny zacznie żyć dzięki niemu w tajemniczym wirtualnym świecie.



HEROES OF MIGHT & MAGIC IV

3DO





Kolejna część znanego cyklu strategii fantasy oferuje to samo, co jej poprzedniczki, a zarazem... dużo więcej. Autorzy podarowali jej kilka nowości, zwłaszcza jeśli chodzi o bohaterów. Możesz ich teraz wybierać spośród 11 profesji: barbarzyńcy, wojownika, lorda, nekromanty, kapłana, łotra, czarownika i szamana. Herosi stają również na polu bitwy, walcząc ramię w ramię ze swoimi oddziałami. W HEROES OF MIGHT & MAGIC IV czary pochodzą z różnych szkół magicznych: śmierci, chaosu, życia, natury, potęgi i porządku.

Akcja gry dzieje się niedługo po zniszczeniu państwa Erathia przez potężny kataklizm. Jedną z nielicznych ocalałych z pożogi jest Emilia Nighthaven i to właśnie ona ma przywrócić pokój w tych stronach. Nie będzie to łatwe, bo na jej drodze stanie potężny władca Magnus. Dlatego też zmagania armii tej dwójki przeciwników wystarczą na zapełnienie siedmiu obszernych kampanii.

Gra może być uruchamiana nawet w rozdzielczości 1280x1024. Grafika, nafaszerowana detalami jeszcze bardziej niż SETTLERS IV, już teraz prezentuje się bardzo ładnie. Firma 3DO zapowiada premierę HEROES OF MIGHT & MAGIC IV na połowę września.

JEDI KNIGHT 2

LUCASARTS

Kilka miesięcy temu ogłoszono, że wielce oczekiwany OBI WAN zostanie wydany wyłącznie na Xbox. Podczas E3 pokazano za to działającą wersję JEDI KNIGHT 2: JEDI OUTCAST.

Główny bohater opowieści, Kyle Katarn, będzie poruszał się po imperialnej bazie, używał starych rodzajów broni, a także... rzucał mieczem świetlnym. Wysłużona lanca działa w takich wypadkach jak bumerang!

Gra oparta jest na systemie graficznym QUAKE 3 i w trakcie zabawy można przełączać się pomiędzy oglądem akcji z perspektywy pierwszej i trzeciej osoby. Zgodnie z najnowszymi trendami w trójwymiarowych strzelaninach, można także wchodzić w daleko posunięte interakcje z otoczeniem. Dzięki temu potniesz mieczem świetlnym nie tylko korpusy szturmowców, ale również ściany i instalacje! Mimo że rynek jest już wypełniony po brzegi podobnymi produkcjami, nie wolno lekceważyć potęgi mrocznej strony Mocy!



GHOST RECON

RED STORM



Tytułowe Duchy to oddział specjalny przeznaczony do najtrudniejszych zadań. Dokonywanie rozpoznania, odbijanie zakładników, sabotaż – o celach kolejnych misji załoga dowiaduje się ze standardowych odpraw. Co ważne, w trakcie misji można zmienić taktykę; nie trzeba trzymać się jednej wytyczonej na początku linii. Taką możliwość oferują także oddane do dyspozycji oddziału pojazdy. Są wśród nich gaziki, transportery opancerzone, a nawet helikoptery. Dzięki nim większość celów misji można osiągać w różny sposób.

Akcję w GHOST RECON widać z perspektywy pierwszej osoby. Graficznie prezentuje się to naprawdę znakomicie, znacznie lepiej niż w obecnych już na rynku



PROJECT IGI czy NO ONE LIVES FOREVER. Czy udział Toma Clancy'ego przy tworzeniu fabuły wpłynie korzystnie na samą grę? Oby nie skończyło się to w taki sposób, jak zupełnie nieudane wycieczki na terytorium gier komputerowych w wykonaniu innego sławnego pisarza, Michaela Crichtona.

MYTH 3

MUMBO JUMBO

Późną jesienią armie Myrkridia i Trow wyruszą na trawiaste równiny, by stoczyć krwawe boje... Fabularnie MYTH 3: THE WOLF AGE poprzedza wcześniej wydane tytuły z tej serii, a jego bohaterem jest niejaki Connacht. W świecie, w którym przyszło mu żyć, co 1000 lat Zło dochodzi do głosu i wówczas musi powstać heros zdolny je zdławić. Tym razem to Connacht





został takim wybrańcem i będzie musiał przebrnąć przez 25 trudnych misji. Dobrze chociaż, że wraz z pokonywaniem kolejnych przeciwników zdobędzie niezmiernie przydatne doświadczenie. Jeśli chodzi o taktyczne założenia bitew, w MYTH 3 nie zaszły większe zmiany. Za to pod względem graficznym nastąpiła mała rewolucja, bo oto pojawiły się trójwymiarowe postaci.

PLANETSIDE

SONY ONLINE

Gry sieciowe nadciągają, i wiele wskazuje na to, że będzie to zmasowany atak. Zespół pracujący nad STAR WARS GALAXIES przygotowuje również drugą doskonale zapowiadającą się pozycję, tym razem jednak pozbawioną wielkich ambicji artystycznych. PLANETSIDE jest bowiem trójwymiarową sieciową strzelaniną. Na jednym serwerze będzie się mogło bawić 3500 graczy naraz! Przyłączywszy się do jednego z trzech wielkich klanów, zaczynasz wojenne życie. Wraz z rozwojem postaci zdobywasz kolejne umiejętności (70 rodzajów), a oprócz tego możesz sobie wszczepić przydatne implanty.





KOHAN: AHRIMAN'S GIFT

TIMEGATE

Zachęceni pozytywnym przyjęciem KOHANA, strategii czasu rzeczywistego, jego twórcy pracują na dodatkiem. Jak to zwykle w takich przypadkach bywa, pojawią się nowe czary i nowi bohaterowie do wyboru. W kampaniach będzie można dowodzić armiami złowrogiego Ceyaha. Gwarantowane 40 godzin zabawy.



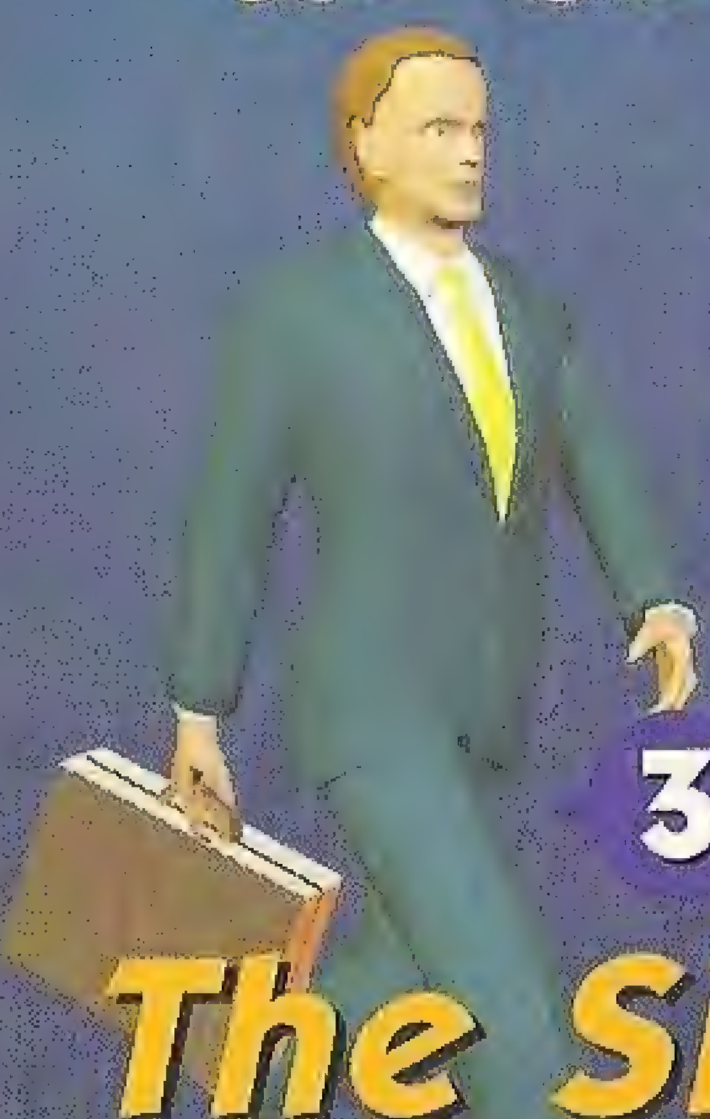
Tekst: Piotr „Micz" Mańkowski





DIABLO 2

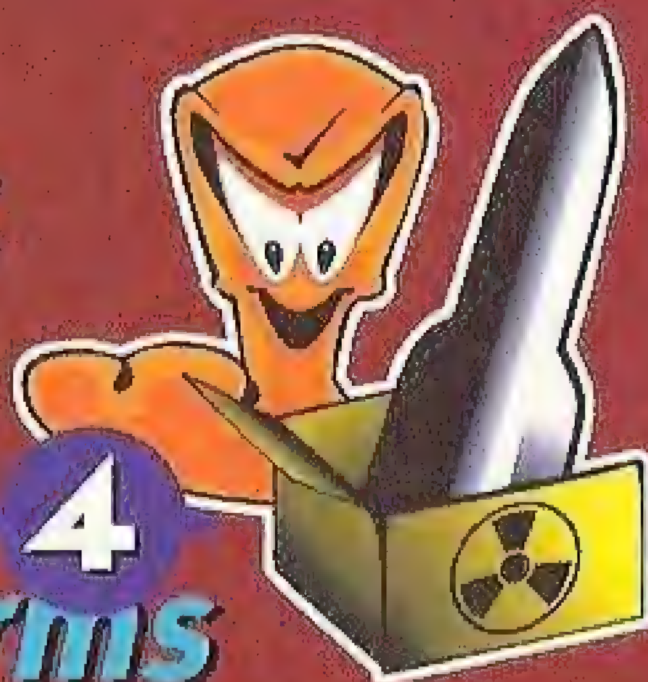
1



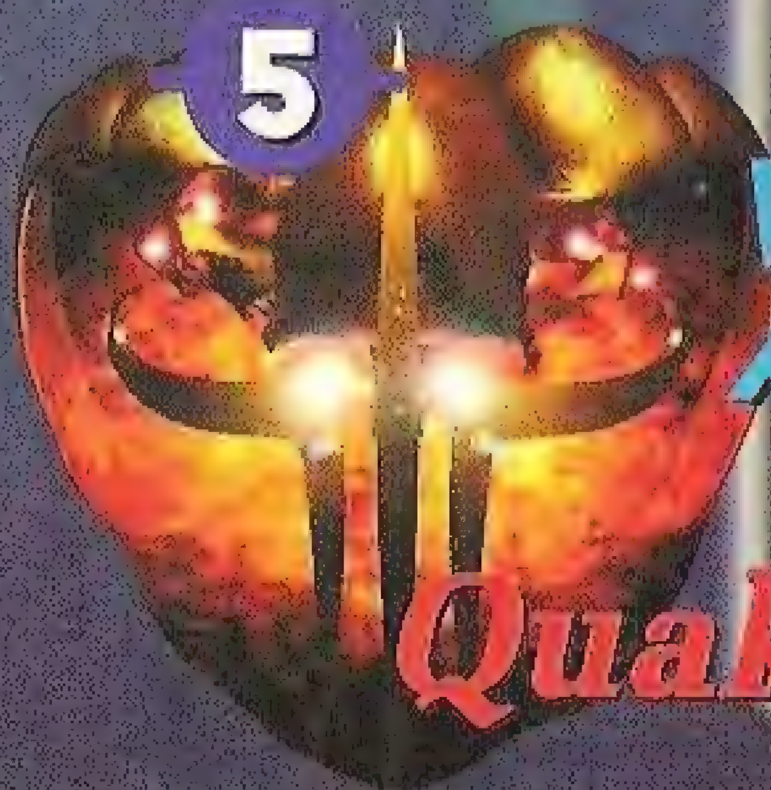


2 GTA 2

3 The Sims



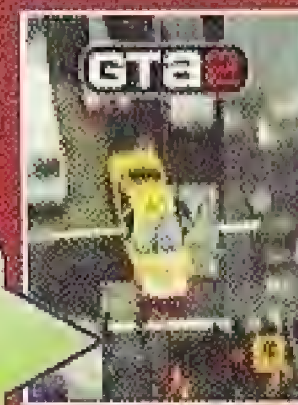
4 Worms Armageddon



5 Quake 3

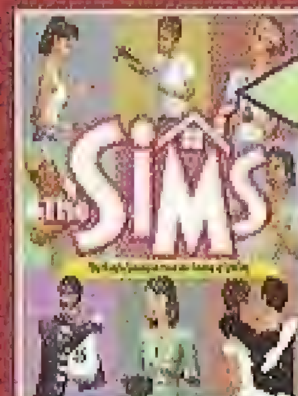
Wasze





1 Diablo 2
BLIZZARD / CD PROJEKT – PC
3 Upór i wytrwałość przynoszą efekty – znów na pierwszym miejscu!

2 Grand Theft Auto 2
TAKE 2 / PLAY IT – PC, PSX
1 Taką wytrzymałość należy podziwiać – od dłuższego czasu w ścisłej czołówce





3 The Sims
MAXIS / EA / IM GROUP – PC
2 Niby zupełnie nieprzygotowane do życia i bezradne, a ciągle znajdują się na podium

4 Worms Armageddon
MICROPROSE / CD PROJEKT – PC, PSX, DC, GSC
4 Przegrupowanie do ataku na pierwsze miejsce chyba zajmuje robalom zbyt dużo czasu





5 Quake 3
ID SOFTWARE / LEM – PC
10 Jak widać, forma dalej wysoka, a poprzedni spadek to tylko chwila dekoncentracji

6 FIFA 2001
EA SPORTS / IM GROUP – PC, PSX, PS2
9 Zbliżające się mecze eliminacyjne wyraźnie dodały piłkarzom animuszu

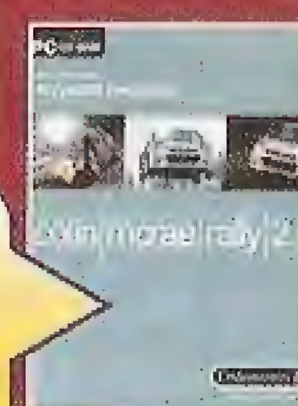




7 Driver
GT INTERACTIVE/LEM/SONY – PC, PSX
7 Ciągłe kluczenie po zaułkach nie wpływa korzystnie na miejsce w tym wyścigu

8 Age of Empires 2
MICROSOFT – PC
8 Tym razem natarcie nie powiodło się, a co gorsza, podobno wróg szykuje kontratak





9 Larry 7
SIERRA / CD PROJEKT – PC
13 Larry i jego koleżanki jakoś nie mogą wylecieć wam z głowy. Ciekawe dlaczego?

10 Colin McRae Rally 2
CODEMASTERS / CD PROJEKT – PC, PSX
20 No proszę! Wystarczy trochę się przyłożyć i rezultaty od razu są zadowalające

Zasady losowania nagród

1. W losowaniu nagród biorą udział wyłącznie karty pocztowe lub listy z naklejonym kuponem konkursowym LISTA TOP-20 oraz waszą propozycją listy przebojów – KONIECZNIE musi ona zawierać 20 różnych gier.
2. Można głosować na każdą grę, która legalnie ukazała się w sprzedaży.
3. Gra na ostatnim miejscu na liście otrzymuje 1 punkt, na przedostatnim 2 punkty itd.
4. Propozycje listy przebojów zawierające mniej niż 20 gier lub nadesłane e-mailem są uwzględniane przy liczeniu głosów, ale ich nadawcy nie biorą udziału w losowaniu nagród.
5. Jeśli Wasze TOP składa się z więcej niż 20 pozycji, uwzględniamy tylko 20 pierwszych głosów.
6. Gry, które znajdą się w TOP-20 danego numeru, otrzymują punkty. Na ich podstawie powstaje TOP-7
7. Gry z grupy pościgowej nie otrzymują za to żadnych punktów do TOP-7.

CLICK! AKCJA!

Lista TOP 20 w CLICK! powstaje dzięki wam! Wśród osób, które nadeślą swoje głosy, wylosujemy grę PIZZA CONNECTION 2 ufundowaną przez: CDPROJEKT

Grupa pościgowa

21 **Unreal Tournament** – GT INTERACTIVE / LEM – PC, MAC
22 **Fifa 2000** – EA SPORTS / IM GROUP – PC, PSX
23 **Sydney 2000** – EIDOS / IM GROUP – PC, PSX, DC, N64
24 **Tony Hawk's Pro Skater 2** – ACTIVISION / LEM – PC, PSX, DC
25 **Sim City 3000** – MAXIS / EA / IM GROUP – PC

P 20

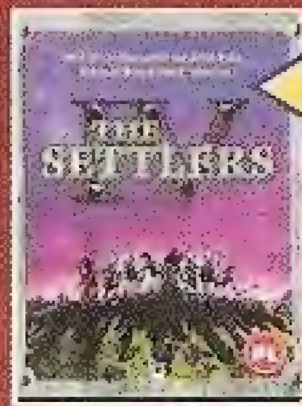
Notowania z ostatnich 2 tygodni



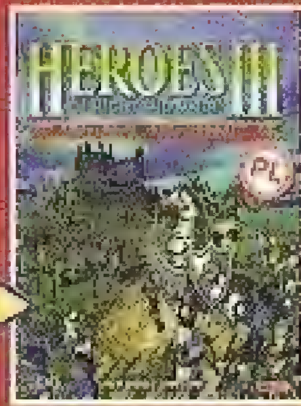
11 ▼6 **Settlers 3**
BLUE BYTE / CD PROJEKT – PC
Przewaga liczebna to za mało, żeby na dłużej utrzymać się w pierwszej dziesiątce



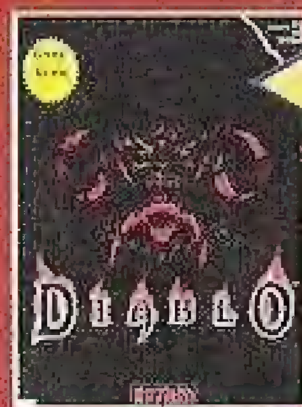
12 ▲19 **GTA**
TAKE 2 / PLAY IT – PC, PSX
Wydawało się, że to już koniec, a tu taki zryw do góry. Tylko czy nie zatrze się silnik?



13 ▼5 **Settlers 4**
BLUE BYTE / CD PROJEKT – PC
Brak doświadczenia i zbyt duże zaufanie do swoich możliwości musiało tak się skończyć



14 ▼12 **Heroes of M&M 3**
3DO / IM GROUP – PC
Herosi chyba powoli tracą siły, a może to tylko zasadzka przed planowanym atakiem?



15 P **Diablo**
BLIZZARD / CD PROJEKT – PC
Tym razem postarał się nieco lepiej, ale to już chyba ostatnie podskoki



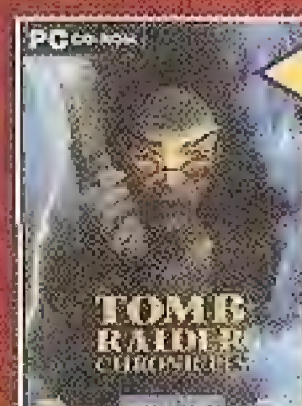
16 ▲18 **Tomb Raider 4**
EIDOS / IM GROUP – PC, PSX, GBC
Lara powoli pnie się do góry, ale czy nie jest to kolejny ślepy zaułek?



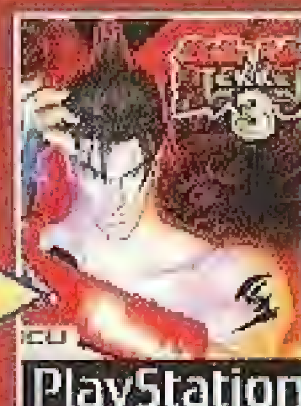
17 ▼15 **Need for Speed: Porsche**
EA / IM GROUP – PC, PSX
Po tych „osiągnięciach" chyba najwyższy czas na generalny remont silnika



18 ▼17 **Faraon**
SIERRA / PLAY IT – PC
Mumie wcale nie są takie straszne, szczególnie jak się im odwinie bandaże



19 ▼11 **Tomb Raider 5**
EIDOS / IM GROUP – PC, PSX, GBC
Te ciągłe skoki z pozycji na pozycję wyraźnie są szkodliwe. Nie wiadomo jak to się skończy



20 P **Tekken 3**
NAMCO / SONY – PSX
Zaprawiony w bojach ponownie wraca do czołówki, tylko czy na długo?

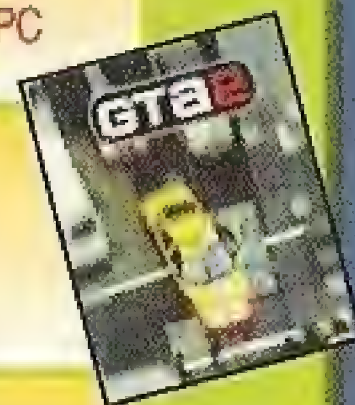
SIEDMIU WSPANIAŁYCH



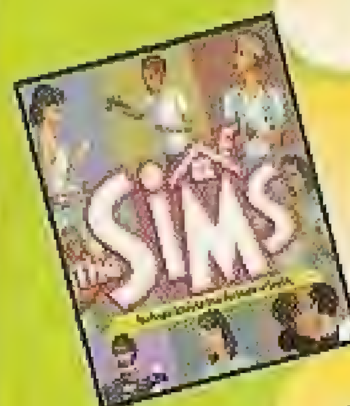
Oto lista najlepszych gier XXI wieku. Na te tytuły głosowaliście najczęściej i zdobyły one najwięcej punktów w 2001 roku



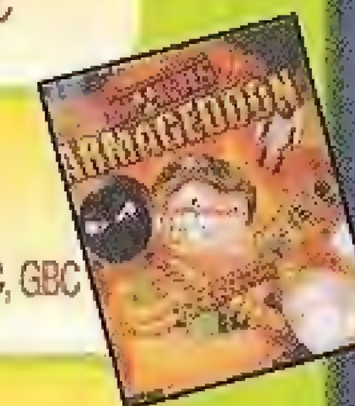
Diablo 2
BLIZZARD / CD PROJEKT – PC



Grand Theft Auto 2
TAKE 2 / PLAY IT – PC, PSX



The Sims
MAXIS / EA / IM GROUP – PC



Worms Armageddon
MICROPROSE / CD PROJEKT – PC, PSX, DC, GBC



Quake 3
ID SOFTWARE / LEM – PC



Driver
GT INTERACTIVE / LEM / SONY – PC, PSX



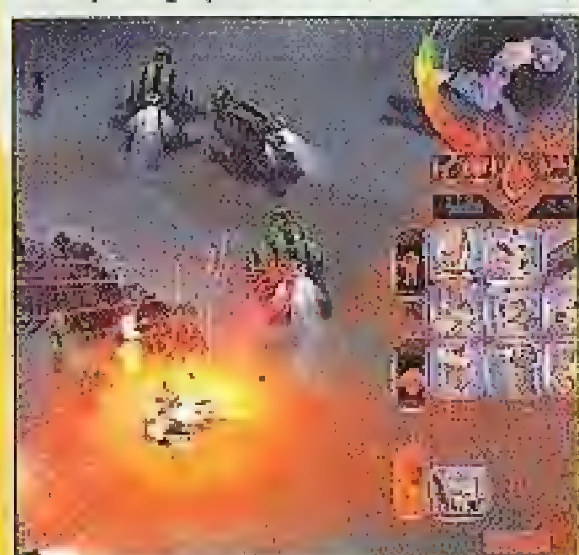
Age of Empires 2
MICROSOFT – PC

A oto gry, które nie zmieściły się w Waszej gorącej dwudziestce. Tylko od Was zależy, czy zajdą wyżej i znajdą się wśród hitów

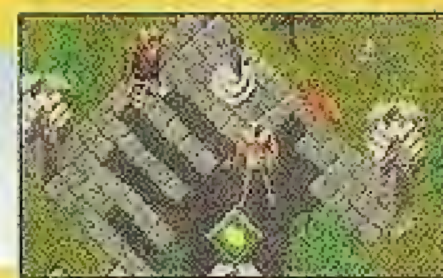
- **26 Starcraft** – BLIZZARD / CD PROJEKT – PC
- **27 C&C: Red Alert 2** – WESTWOOD / IM GROUP – PC
- **28 Wrota Baldura 2** – INTERPLAY / CD PROJEKT – PC
- **29 Zeus** – SIERRA / PLAY IT – PC
- **30 NBA Live 2001** – EIDOS / IM GROUP – PC, PSX, PS2

HOT 5 NAJŚWIEŻSZE PRZEBOJE

1 Battle for Dune
EA / IM GROUP – PC
Dune – piaszczysta planeta, o którą walczą zaciekle trzy rody, stała się wdzięcznym tematem książek, filmów i oczywiście gier. Teraz powraca na ekrany twego peceta



2 Ultima Online: Third Dawn
EA / IM GROUP – PC
Tego tytułu nie trzeba chyba nikomu przedstawiać. Nowe przygody, stare, dobre zasady i sukces gotowy



3 ST: Elite Force Expansion Pack
ACTIVISION / LEM – PC
Dodatkowe misje pozwolą ci na dłużej zatrzymać się na pokładzie doskonale znanego z serialu statku kosmicznego



4 Odyseja
CRYO / CD PROJEKT – PC
Gra gościła w CLICKU! kilka miesięcy temu. Teraz powraca w polskiej wersji językowej. Wyrusz w podróż z Odysem



5 Counter Strike
SIERRA / PLAY IT – PC
Wszyscy miłośnicy emocjonującej sieciowej rozgrywki powinni być zachwyceni. A więc: do Boju!



ARCANUM
Of Steamworks & Magick Obscura

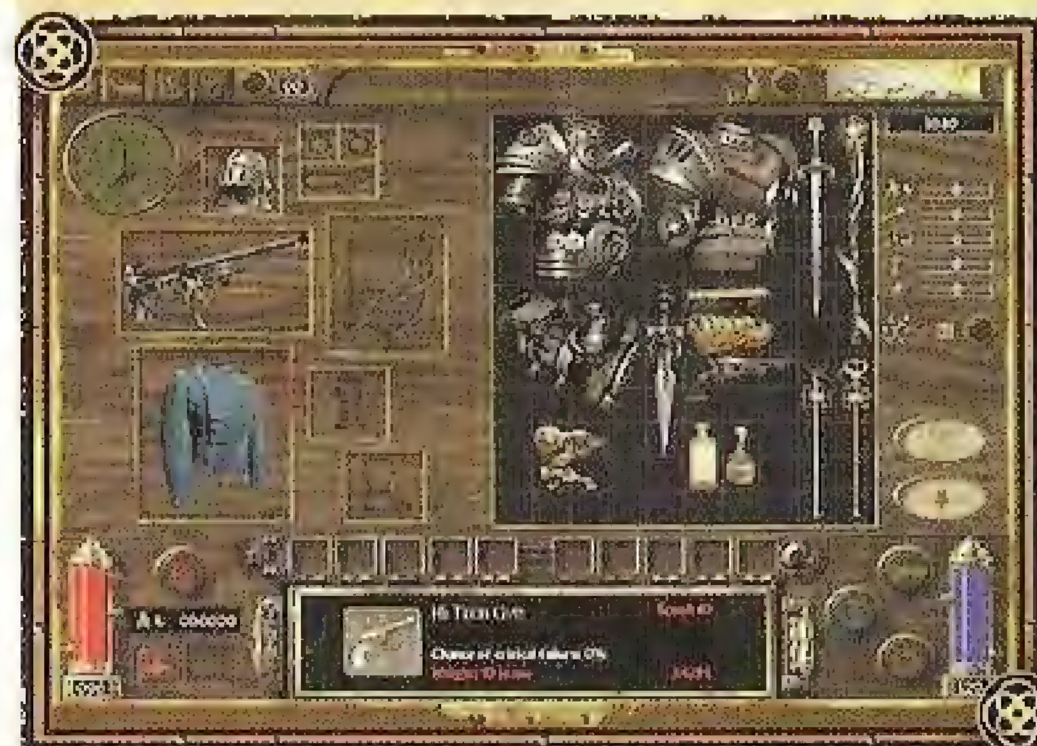
W świecie ARCANUM zobaczysz orków w kokpitach aeroplanów i wraz z pękatym ogrem napadniesz na bank. CLICK! widział już wczesną wersję gry – szykuje się święto dla miłośników RPG



Nowoczesne konsole do gier narobiły sporo szumu w światku pecetowych graczy. Znakomite parametry techniczne pozwalające na wyczarowanie niezwykle płynnej i szczegółowej grafiki oraz wsparcie (nie tylko duchowe!) ze strony ich producentów zachęciły programistów do zainteresowania się właśnie tym sprzętem. Za nimi poszły duże koncerny komputerowe, gotowe wyłożyć olbrzymie pieniądze na gry przeznaczone dla Playstation 2, X-Box, Gamecube czy Gameboy Advance. Olbrzymia armia graczy zakupiła nowe maszyny i zamiast na UNREAL 2 czeka na METAL GEAR SOLID 2, nowe DEAD OR ALIVE oraz GRAN TURISMO 3. Najlepsze platformówki, najciekawsze strzelaniny i gry TPP, wreszcie najwspanialsze mordobicia trafią właśnie na konsole nowej generacji! Na szczęście pozostało jeszcze kilka gatunków, w których PC sprawdza się zdecydowanie lepiej. W końcu, czy w porządną symulację da się grać bez klawiatury i specjalnego joysticka? A czy QUAKE 3 ARENA byłby tą samą grą, gdyby pozbawiono go myszy oraz możliwości instalowania nowych plansz, postaci i modów? Odpowiedź jest prosta: z całą pewnością nie!

Jednym ze zdecydowanie „antykonsolowych" gatunków jest również klasyczne RPG. Już zeszły rok, obfitujący w premiery takich tytułów jak BALDUR'S GATE 2 czy PLANESCAPE: TORMENT, zadowolił wszystkich miłośników przygody spod znaku orków i trolli. Początek XXI stulecia zapowiada się jeszcze lepiej. Tym, którzy ukończyli już SUMMONERA, a dodatek do ICEWIND DALE mają w małym paluszku, niezawodne Black Isle obiecuje długo oczekiwane NEVERWINTER NIGHTS. Fabuła tegoż programu przeniesie graczy do trójwymiarowego świata osadzonego w realiach systemu AD&D trzeciej edycji. Podobne aspiracje ma POOL OF RADIANCE 2, który pragnie odebrać palmę pierwszeństwa wielbionej przez wielu serii BALDUR'S GATE. Wyprawa do tajemniczego Mrocznego Jeziora z pewnością spodoba się tym, którzy rozkochali się w Zapomnianych Krainach – tym bardziej, że ani walk, ani tajemnic do rozwikłania nie zabraknie. W kolejce czeka też TORN opowiadający o magicznym świecie Agathe, DUNGEON SIEGE wprost z Microsoftu, nowa ULTIMA ONLINE, HORIZONS, wreszcie polski TWO WORLDS przygotowywany przez autorów KSIĘCIA I TCHÓRZA.

Szara myszka, która nieśmiało przycupnęła gdzieś z boku i nie robi wokół siebie takiego hałasu, jak jej wyżej wymienieni bracia, a mimo to śmiało może się ubiegać o tytuł najciekawszej gry RPG roku, nazywa się ARCANUM: OF STEAMWORKS & MAGICK OBSCURA. CLICK! widział jej wczesną wersję



Wybierając postać, ustalasz, w co będzie ubrana, jaką bronią władała i jaką miała przeszłość



Budowla w stylu bliższym gotykowi niż współczesnej architekturze. Fajnie mieć coś takiego na własność



Czy to przemiłe, atakujące stadko trochę nie przesadza? Siła złego na jednego?



Obok elementów pochodzących z dawnych wieków pojawiają się postindustrialne krajobrazy

kto to zrobił

TROIKA GAMES

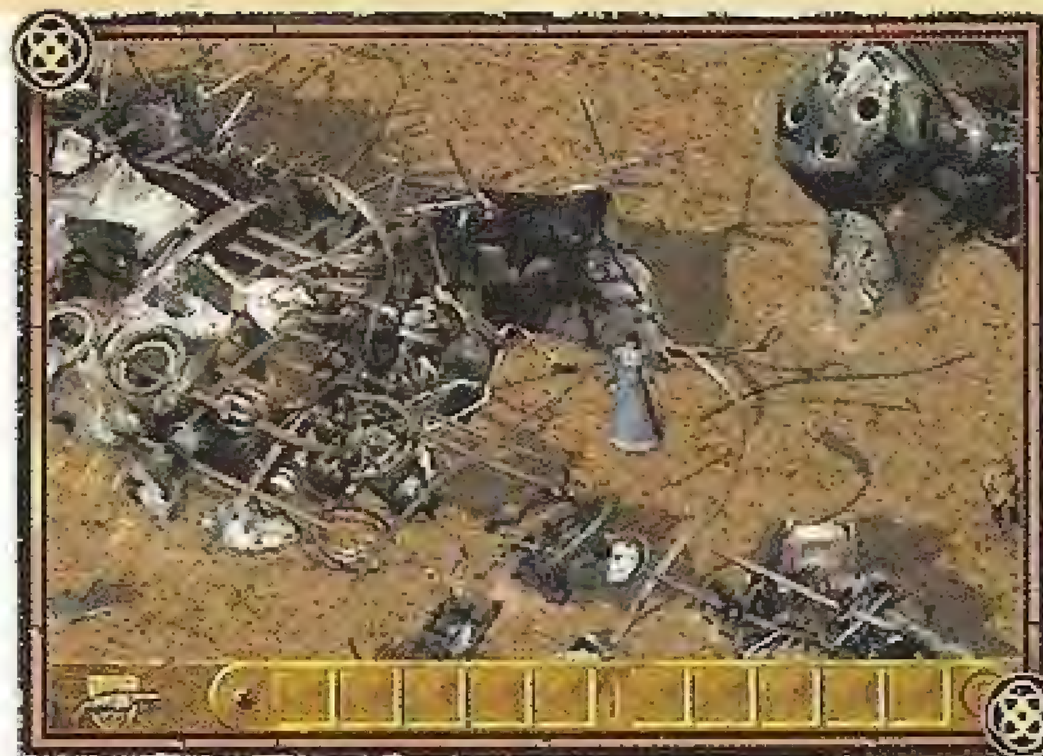
Firmę założyło trzech (stąd owa „troika") doświadczonych informatyków: Tim Cain, Leonard Boyarsky i Jason Anderson, którzy wcześniej pracowali przy grze FALLOUT. ARCANUM ma być ich pierwszym dziełem pod nowymi sztandarami. W kolejce czeka D&D: MASTER TOOLS, czyli pakiet narzędzi ułatwiający życie Mistrzom Gry prowadzącym prawdziwe sesje RPG! Dzięki niemu przygotowywanie bohaterów, ich przeciwników, przygód i map stanie się znacznie przyjemniejsze.

i śmie twierdzić, że gdy poprawione zostaną wszystkie niedoróbki i mankamenty, to BALDUR'S GATE 2 odejdzie na zasłużoną emeryturę. A wszystko to za sprawą Troika Games – firmy, w skład której wchodzą twórcy legendarnej już gry FALLOUT.

Wielu graczy do dziś nazywa ten przebój najlepszym RPG w historii komputerów osobistych. Bogaty, postnuklearny świat, w który aż się roi od mutantów i szaleńców, podobał się przede wszystkim konserwatywnym miłośnikom gatunku. Ludzie ci pozostali wierni swemu ulubionemu programowi. To oni uważają dziś serię BALDUR'S GATE za rozbudowaną przygodówkę, zaś o FINAL FANTASY czy DIABLO 2 nigdy nie powiedzieliby „RPG". To oni przerzucają się cytatami z FALLOUTA, a na widok FALLOUT: TACTICS wrzeszczą „zdrada!". To właśnie dla nich powstaje ARCANUM, gra pod wieloma względami przypominająca FALLOUT, tyle że dziejąca się w zupełnie innym miejscu czasoprzestrzeni.

Na pierwszy rzut oka świat Arcanum przypomina krainy znane z większości obecnych na rynku programów. Skaliste kaniony i wysychające stepy, poprzecinane od czasu do czasu lasami, widziałeś już przecież nie raz, podobnie jak i mieszkające w okolicy dzikie stworzenia, takie jak wilki, niedźwiedzie czy smoki. Okrutnych orków, tępych ogrów, uroczych elfów, kosmatych hobbitów, ludzi, krasnoludów, gnomów czy też mieszańców możesz mieć już dość – pojawiają się w co drugiej grze. Także i magia nie jest niczym oryginalnym. Bohaterami wielu przygód byli brodaci osobnicy z kawałkiem patyka w dłoniach, którzy bez najmniejszego wysiłku miotali we wrogów błyskawicami, nasyłali nań tornada bądź nękali nagłym atakiem pryszczycy. **W świecie Arcanum jednak nie braknie też... zaawansowanej techniki. Potężne sterowce, proste maszyny latające, strzelby czy silniki napędzane parą stanowią element szarej codzienności!** Co ciekawe, urządzenia wywodzące się z końca XIX wieku używane są zarówno przez ludzi, jak i np. hobbitów czy orków, tyle że część stworzeń gustuje w nieobliczalnej magii, a część w przedziwnych wynalazkach.

Zabawę rozpoczniesz od stworzenia swojego własnego bohatera. Możesz wybrać jednego z herosów przygotowanych przez autorów programu, a także pobawić się w matkę i przy użyciu setek współczynników wyniańczyć sobie całkowicie nową postać. **Ciekawostką są tu informacje o pochodzeniu oraz przeszłości tychże wspaniałych osobników. Dają one możliwość wcielenia się w szalonego naukowca, narzeczoną Frankensteina, jedynaka, idiotę, a nawet wariata.** Wybór bohatera ma, jak na dobre RPG przystało, olbrzymie znaczenie dla rozwoju sytuacji.



Zawędrowałeś na złomowisko. Chyba nic ciekawego tu nie znajdziesz, ale zawsze warto poszperać

Okazuje się bowiem, że znakomity mag zdolny jest podejść do lokomotywy i ugryźć ją (bo skoro się rusza, to pewno jest to jakieś smakowite zwierzę), zaś doskonały technik potrafi jedynie wyczarować nerwowy uśmiech na twarzy swoich towarzyszy. W konsekwencji silny, lecz wyjątkowo głupi ogr zna się na obrabianiu banków, jednak nie potrafi czytać i w związku z tym nie zrozumie odnalezionych pod kamieniem pergaminów. Osoby spotkane podczas przygody zupełnie inaczej rozmawiają z rozradowanym intelektualistą, a ina-





Czyżby spotkanie na moście Karola? I do tego nie obyło się bez czarów. Świat jest tajemniczy!

czej z ponurym, dukającym pojedyncze sylaby mięśniakiem! Dowodzi to, że wysiłek, jaki autorzy ARCANUM włożyli w dialogi, jest co najmniej imponujący i z pewnością zasługuje na pochwałę.

W chwilę po dokonaniu wyboru odnośnie głównego bohatera rozpoczyna się właściwa gra. **Piękny zeppelin majestatycznie sunie po niebie, zaś w podwieszonej pod balonem kabinie leje się wino i brzęczy muzyka. Nagle zza chmur zlatują dwa drewniane samoloty.** Pilotujące je stworzenia otwierają ogień. Na sterowcu wybucha pożar. Po chwili maszyna wali się z hukiem na ziemię, grzebiąc kilkudziesięciu pasażerów. Z życiem uchodzisz tylko ty. Przerażony błąkasz się po dogasających zgliszczach, aż nagle słyszysz wołanie. Starszy, umierający mężczyzna prosi cię o odnalezienie właściciela tajemniczego pierścienia. Jeżeli tego nie uczynisz, to TO wróci...

Fabuła stanowi najmocniejszą stronę ARCANUM. Już na początku do gracza dołącza potężny Virgil. Facet uważa, że spotkał właśnie nowe wcielenie elfiego zbawcy, który zgodnie z przepowiednią spaść miał w płomieniach z nieba! W dalszych epizodach gry nie brakuje podobnych, nieraz bardzo śmiesznych niespodzianek, a także fascynujących zagadek, tajemniczych śladów i niecodziennych zjawisk, wreszcie przedmiotów, z którymi na dobrą sprawę nie wiadomo, co należy zrobić. Swoboda działania zaskakuje, podobnie jak to było w FALLOUT. Pozwala bowiem, by gracz robił to, co mu do łba przyjdzie!

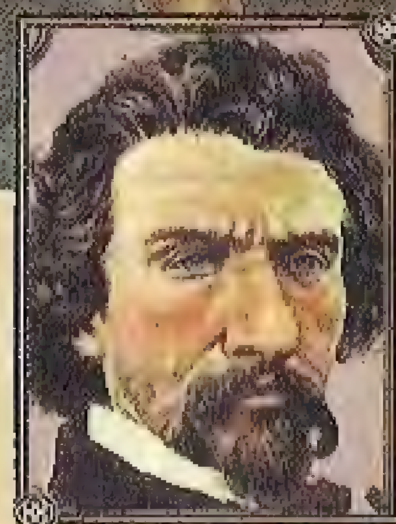

Kaganek oświaty należy nieść każdemu. A gdy nie chce słuchać, przekonaj go innymi argumentami


W tej dziwnej i urozmaiconej krainie nie zabrakło także odrobiny przyrody. Czas się zrelaksować

Co więcej, sam świat sportretowany w grze jest olbrzymi. Przejście go z jednej strony na drugą zajmie 40 dni czasu Arcanum, co przelicza się na kilkadziesiąt godzin świetnej zabawy! Na szczęście podręczna Mapa Świata ułatwia podróżowanie i skraca realny czas, który tracisz na przemieszczanie się z miasta do miasta. Imponująco prezentuje się też 80 różnych czarów podzielonych na 16 szkół oraz 56 szeroko rozumianych technologii (wśród nich znajdziesz chemię, medycynę, płatnerstwo, terapeutykę i „saperstwo"), nie wspominając o setkach mniej lub bardziej skomplikowanych zadań pobocznych. Przeciwników podzielono zaś na 70 typów po 3-5 podrodzajów w każdym, co łącznie daje około 280 różnych głów do rozbicia. Co ciekawe, w ARCANUM walki prowadzić można tak w czasie rzeczywistym, jak i w turach, z czego zadowoleni będą miłośnicy FALLOUT i fani FALLOUT: TACTICS. **Niespodzianką są też punkty doświadczenia przydzielane za pojedyncze uderzenia oraz współczynnik zmęczenia, który powoduje, że nawet bardzo zaawansowane postacie będą miały problem z rozbiciem w puch dość licznego stada wilków stepowych.** Twórcy gry pomyśleli nawet o bardzo drobnych szczegółach. Okazuje się bowiem, że tarcze hobbitów czy krasnoludów nie będą pasować na olbrzymich orgów, ciężkim toporem wymachuje się wolniej niż leciutkim mieczem, zaś postać może się w czasie gry dużo nauczyć. Proces rozwoju bohatera pozwoli ci zmienić twojego wiejskiego głupka w mędrca, zaś ciamajdę w prawdziwego zabijakę. Osoby wyszczekane (tzw. dyplomaci) będą miały mniej problemów z wycofywaniem się z zadym, zabijaka u każdego napotkanego człowieka zyska złą sławę, a powabni młodzieńcy wzbudzą w napotkanych istotach matczyne uczucia.

Niezbyt poprawnie prezentuje się za to przygotowana przez Troika Games grafika. Przypomina tę znaną z powstałego kilka lat temu FALLOUTA! Bardzo


W tej komnacie chyba nie zdarzyło się nic dobrego. Trochę porozrzucanych szczątków i ani żywego ducha

Oto tylko niektóre z postaci, którymi będziesz mógł grać. Są to przedstawiciele różnych profesji, mieszkańcy małych miasteczek oraz arystokraci


Wszyscy schronili się w podziemiach, by grzać się przy archaicznych kominkach i czekać na lepsze czasy





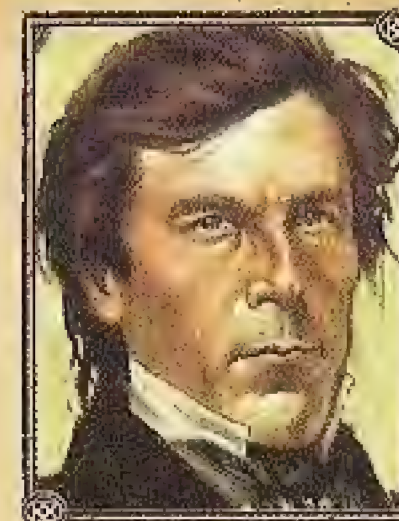
Oj! Tutaj wcale nie jest przyjemnie. I wszystko wygląda, jakby przysypała to tona błota











Od tego, kogo wybierzesz, zależy dalszy rozwój fabuły. Zastanów się więc dobrze zanim do swojej drużyny dołączysz średnio inteligentnego maga, czy fajtłapę inżyniera. W obu przypadkach możesz źle skończyć

słabo animowane postacie pokazywane są w charakterystycznym rzucie izometrycznym. Mogą przenikać przez siebie nawzajem (!), nieraz też znikają z oczu gracza z powodu źle dobranego tła. **Sterylne, pozbawione ruchu otoczenie i dość dziwne, kwadratowe wąwozy oraz prostokątne góry dowodzą, że programiści skupili się przede wszystkim na stworzeniu spójnego świata oraz fascynujących przygód, a ich wygląd zostawili sobie na koniec.** Ucieszy to z pewnością bardziej doświadczonych graczy, jednak esteci lubujący się w przepięknych krainach BALDUR'S GATE 2 mogą przeżyć poważne rozczarowanie. Dość słabo prezentują się też odgłosy dobiegające z otoczenia; na szczęście muzyka trzyma wysoki poziom narzucony przez fabułę i stosunkowo łatwo wpada w ucho. Kontrowersje budzi również sposób poruszania się po dziesiątkach ekranów funkcyjnych zapełnionych charakterystycznymi dla RPG-ów cyferkami i wykresami. Tym, którzy grali już w demo ARCANUM, zdecydowanie nie przypadł on do gustu. Po prostu daleko mu do intuicyjności – w efekcie bez dobrej, opanowanej „na blachę" instrukcji nie ma po co nawet zbliżać się do gry. Oczywiście wszystkie te usterki mogą zostać poprawione w ostatecznej wersji gry.

Słynny FALLOUT obrodził w znakomitych programistów. Tworzący go informatycy dość szybko rozpierzchli się po różnych, często nawet konkurencyjnych firmach. Niektórzy z nich osiedli w Black Isle i przygotowali serię zapoczątkowaną przez BALDUR'S GATE. Wielu zostało jednak na starych śmieciach, by tam w pocie czoła pracować nad FALLOUT 3 i FALLOUT ONLINE. Wreszcie paru osobników uciekło do Micro Forte, gdzie powstało bijące obecnie rekordy popularności FALLOUT: TACTICS. Wierność ideałom zachowali tylko założyciele Troika Games. Ich ARCANUM z pewnością nie przejdzie niezauważone (pod warunkiem, że setki błędów, które pojawiły się w wersji beta, zostaną usunięte), gdyż jest grą, która posiada niesamowity klimat. Pytanie tylko, czy zdoła on przyciągnąć tak liczną grupę miłośników RPG, jaką zdobyło sobie BALDUR'S GATE. Są podstawy, by przypuszczać, że tak się stanie – wszak oryginalny świat i obiecywane przez dystrybutora dobre spolszczenie znamionują naprawdę interesującą grę, obok której żaden prawdziwy fan tego gatunku nie powinien przedreptać obojętnie.



Strona jest bardzo bogata w informacje i ładne obrazki. Nigdzie nie dowiesz się tyle o ARCANUM, co tutaj!

PC | PSX | N64 | DC | PL

Arcanum...
Koła w Ruch, Orka w Brzuch

159 zł	Troika / Sierra	1-8 graczy

Min: Pentium 300, 64 MB RAM
Zal: Pentium 450, 128 MB RAM, 650 MB HDD

Grafika ? Dźwięk ? Frajda ?

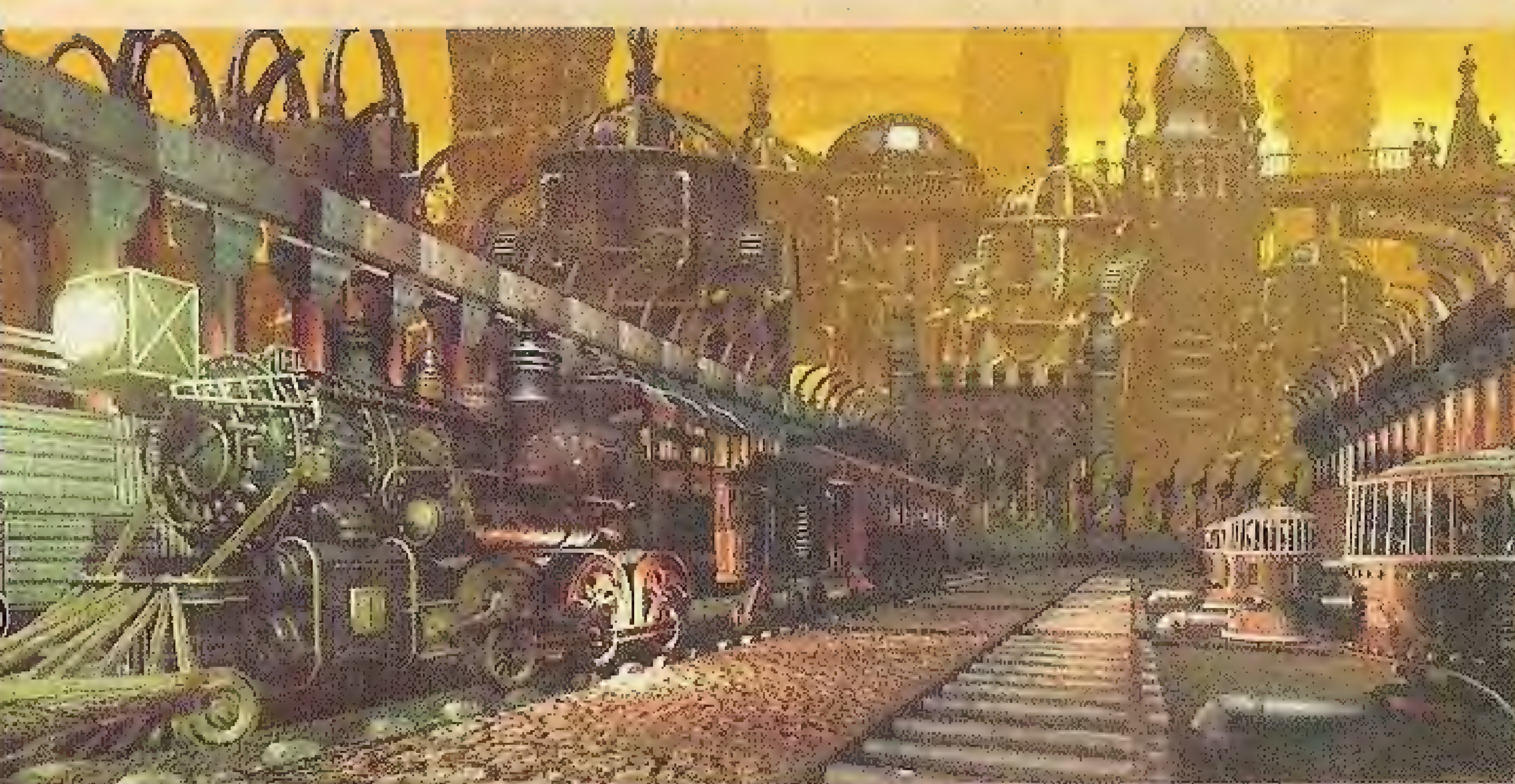
\+ Niesamowita, wciągająca, szalenie rozbudowana fabuła, olbrzymi świat, swoboda działania

– Przeciętna grafika i dźwięk, nieprzemyślane sterowanie, premiera najwcześniej we wrześniu

Kandydat na grę RPG roku. Twardogłowych powinien zadowolić, ale czy spodoba się zwykłym, kochającym prostotę, graczom? ?



Czyżby w tutejszych lasach żyły ośmiornice giganty? Niby wszystko możliwe, ale gdzie jest woda?



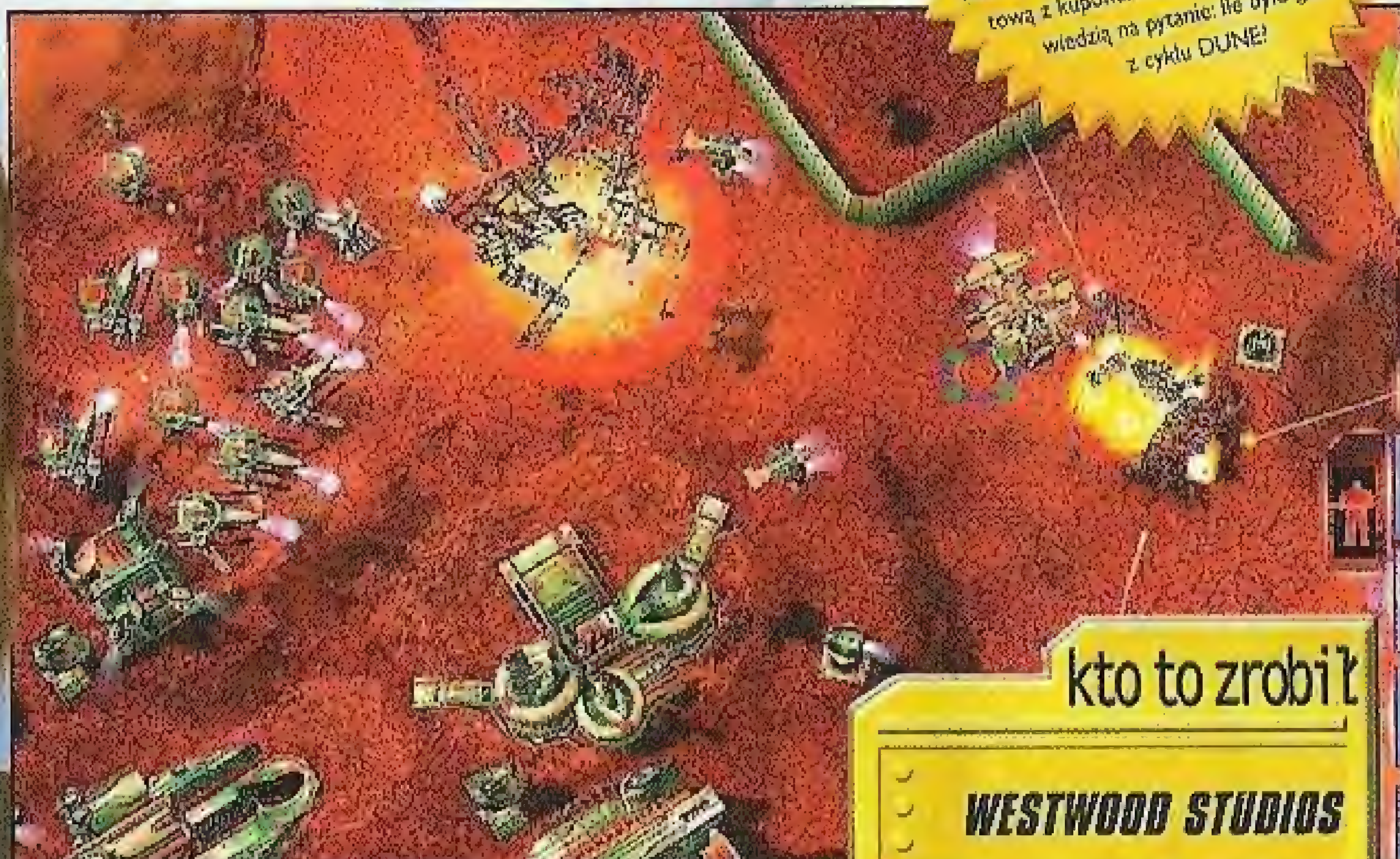
Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski

EMPEROR
BATTLE FOR DUNE™

Nowy produkt Westwoodu na pewno nie jest żadną rewolucją. Jednak po tragicznym nieporozumieniu, jakim była DUNE 2000, jest to ogromny krok naprzód. Szkoda, że nie tak wielki, jak mógłby być...

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! możecie wygrać grę EMPEROR BATTLE FOR DUNE! Nagrody rozlosujemy wśród osób, które do 21 VI 2001 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: ile było gier z cyklu DUNE?


Walka między trzema rodami będzie długa i zaciękła. Gra toczy się o wielką stawkę

kto to zrobił

WESTWOOD STUDIOS

Firma powstała w 1985 r. w garażu dwóch uzdolnionych panów, Bretta Sperry i Louisa Castle. Do tej pory stoją oni dzielnie na czele Westwood Studios. W dorobku mają legendarne tytuły, m.in. pierwszy w historii RTS: DUNE II, serię role-play EYE OF BEHOLDER czy cykl przygodówek LEGEND OF KYRANDIA. W 1998 r. firma stała się oddziałem najpotężniejszego koncernu gier: Electronic Arts. Największym sukcesem finansowym Westwood Studios było wydanie C&C: TIBERIAN SUN, który osiągnął imponujący nakład dwóch milionów egzemplarzy.

Walka trzech rodów

Atrydzi



Pochodzą z zielonej planety Caladan. Nic więc dziwnego, że niegościnna Diuna nie przypadła im do gustu. Jednak przyprawa kusi...



Minotaur
Ma cztery działa i jest bardzo skuteczny podczas ostrzeliwania przeciwników z dużej odległości

Harkonneni

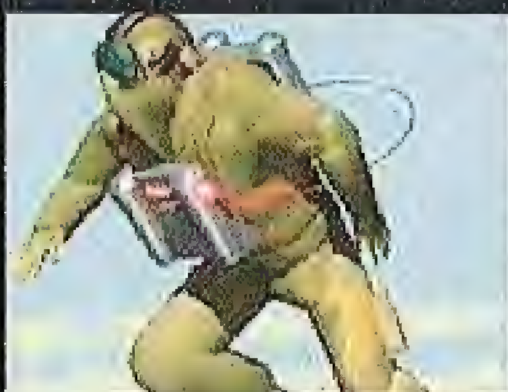


Ród ze zniszczonej planety Giedi Prime. Jego przedstawiciele są zimni i wyrachowani, a za ulubione metody uważają zastraszenie i terror



Buzzsaw
Pojazd doskonale nadaje się do niszczenia upraw oraz ataku na oddziały piechoty. Ma dwa działa i wielkie ostrze

Ordosi



Tajemniczy ród z planety Sigma Drakonis specjalizuje się w handlu i przemycie. Dysponuje także zaawansowaną technologicznie bronią



Kobra Cannon
Pojazd bojowy, zwrotny i szybki. Ma dużą siłę ogniową. Jeździ na gąsiennicach, ale może też być działem stacjonarnym

Jak przeprowadzić atak


Zanim zabierzesz się do przeprowadzenia ataku powinieneś zastanowić się kogo warto zaczepić


Chociaż takie decyzje podejmujesz na mapie planety, to wszystko rozegra się w czasie walki


To była zła decyzja? No cóż, teraz skończysz jako nadpalona frytka lub bekonik




Na całe szczęście sterowanie w grze nie jest trudne. Walka o dominację może być więc fajną zabawą

W tej grze, jak to zwykle w RTS-ach bywa, liczy się przede wszystkim refleks

Pan Diuny

Frank Herbert (1920-1986), zanim został pisarzem science fiction, pracował między innymi jako operator telewizyjny, komentator radiowy, redaktor gazety, a nawet degustator win i poławiacz małży. Jako autor zadebiutował w roku 1945 w czasopiśmie „Esquire", ale sławę przyniosła mu dopiero opublikowana w 1965 roku powieść „Diuna". Jej ogromna popularność spowodowała, że Herbert został nagrodzony dwiema ważnymi nagrodami: Hugo – przyznawaną przez czytelników i Nebulą – przyznawaną przez krytykę. W późniejszych latach Herbert kontynuował opowieść o pustynnej planecie, wydając książki: „Mesjasz Diuny", „Dzieci Diuny", „Bóg Imperator Diuny", „Kapitularz: Diuna" i „Heretycy Diuny". Wszystkie one ukazały się w Polsce nakładem nieistniejącego już wydawnictwa Phantom Press.

Na pustynnej planecie Arrakis, zwanej Dune, toczy się krwawa wojna między trzema możnowładczymi rodami. Atrydzi, Harkonneni i Ordosi rywalizują o najcenniejszy surowiec świata – tajemniczą przyprawę, zwaną melanżem. Tylko dzięki niej ludzkość może podróżować w Kosmos. Ród, który zdobędzie kontrolę nad przyprawą, zyska tym samym kontrolę nad wszechświatem.

BATTLE FOR DUNE to typowy RTS utrzymany w dobrym duchu „starej szkoły". Możesz w nim objąć dowództwo nad wojskami jednej z trzech arystokratycznych dynastii. Przed każdą z misji ukazuje się mapa planety i wybierasz obszar, który chcesz zaatakować (do podbicia są 33 terytoria). Decyzja jest ważna ze strategicznego punktu widzenia, gdyż musisz zdecydować, czy ruszyć do ataku na pozycje silnego przeciwnika (za cenę sojuszu z którymś ze stronnictw) czy też pokusić się o opanowanie regionu słabiej bronionego. Następnie wznosisz bazę, wydobywasz przyprawę i przygotowujesz wojska, aby napaść na bazę wroga, rozbić jego siły, a tym samym zdobyć następny region. Wróg nie śpi i też będzie atakował twoją prowincję – możesz oddać ją bez walki lub przygotować się do obrony. **Oprócz misji typowych dla RTS-ów, polegających na schemacie: załóż bazę, zdobądź surowce, wyrżnij armię wroga, czeka cię wypełnianie zadań taktycznych, w których będziesz dowodzić niedużymi siłami przygotowanymi do wykonania określonego zadania (np. zniszczenia w stacji kosmicznej wszystkich frachtowców wroga).** Zwykle w czasie trwania misji otrzymujesz informacje o nadchodzących posiłkach i o tym, kiedy „wjadą" one na mapę. Niestety, odwody przychodzące na pomoc twoim wrogom są zazwyczaj liczniejsze i pojawiają się częściej od twoich.

W czasie rozgrywki możesz skorzystać z pomocy pewnych sił uczestniczących w konflikcie między trzema rodami. Są to pustynni nomadzi Fremenowie, okrutni i wspaniale wyszkoleni żołnierze imperialni Sardaukarzy, Gildia Kosmiczna oraz Tleixu i Ix, stowarzyszenia zajmujące się niezwykłymi wynalazkami i handlem nowoczesną bronią. Sojusz z każdym z tych stronnictw daje ci dostęp do nowych budynków lub technologii wojskowych. W czasie rozgrywki wieloosobowej wybierasz na początku zabawy dwa stronnictwa, z którymi chcesz współpracować. W czasie trwania kampanii to, kto będzie twoim sojusznikiem, zależy od wyboru rodu (np. Fremenowie nigdy nie sprzymierzą się ze swymi oprawcami Harkonnenami) i od wypełnienia pewnych zadań. **Oprócz głównego celu misji – zwykle jest nim likwidacja przeciwnika, otrzymujesz też zadania, które możesz (lecz nie musisz) wypełnić.** Czasem warto jednak to zrobić, gdyż sojusze wtedy zawarte procentują przy wykonywaniu obowiązkowych zadań.



Akcja większości misji toczy się na planecie Arrakis. **Mapy są dość spore i urozmaicone (o ile pustynna scenografia może być urozmaicona).** Niewątpliwą atrakcją jest pojawianie się potężnych czerwi pustyni, robali, przypominających dżdżownice, które mogą połknąć twoją jednostkę wojskową czy wydobywającą przyprawę żniwiarkę. Czerwie występują w trzech rodzajach, a najpotężniejszy jest tak gigantyczny, że poradzi sobie ze zgrupowaniami jednostek. Jeśli jednak zyskasz pomoc Fremenów (i ich unikalną zdolność ujeżdżania czerwi), będziesz mógł wykorzystać robale podczas bitwy. Jednak nie tylko one przeszkadzają w czasie walki. Arrakis nawiedzają też przypominające trąby powietrzne piaskowe sztormy, które uszkadzają budynki i pojazdy (przed ich skutkami potrafią się bronić jedynie Fremeni).

W czasie wykonywania misji odwiedzisz stacje kosmiczne, będziesz też miał okazję przenieść się na rodzinne planety trzech zwalczających się potęg. Są to parna i dżdżysta planeta pełna mórz i oceanów, czyli atrydzki Caladan, surowa, ekologicznie zniszczona Giedi Prime – dom Harkonnenów, oraz pokryta lodowymi pustyniami Draconis 4, na której żyją Ordosi.

Siły wojskowe trzech rodów bardzo poważnie różnią się między sobą, co wymaga od ciebie zastosowania odmiennych strategii i taktyk. Atrydzi np. dysponują



Witaj na Arrakis

Świat pustynnej planety Arrakis, nazywanej inaczej Diuną, stworzył Frank Herbert w swoim obsypanym nagrodami cyklu powieściowym. Pierwsza i najsłynniejsza część sagi traktuje o konflikcie pomiędzy dwoma potężnymi rodami Harkonnenów i Atrydów, walczących o panowanie nad Arrakis. Głównym bohaterem jest młody książę Paul Atryda, który zawiera sojusz z koczowniczymi Fremenami, rozbija siły Harkonnenów i mści się za śmierć swego ojca, a następnie pokonuje samego padyszacha imperatora i obejmuje władzę nad znanym wszechświatem.

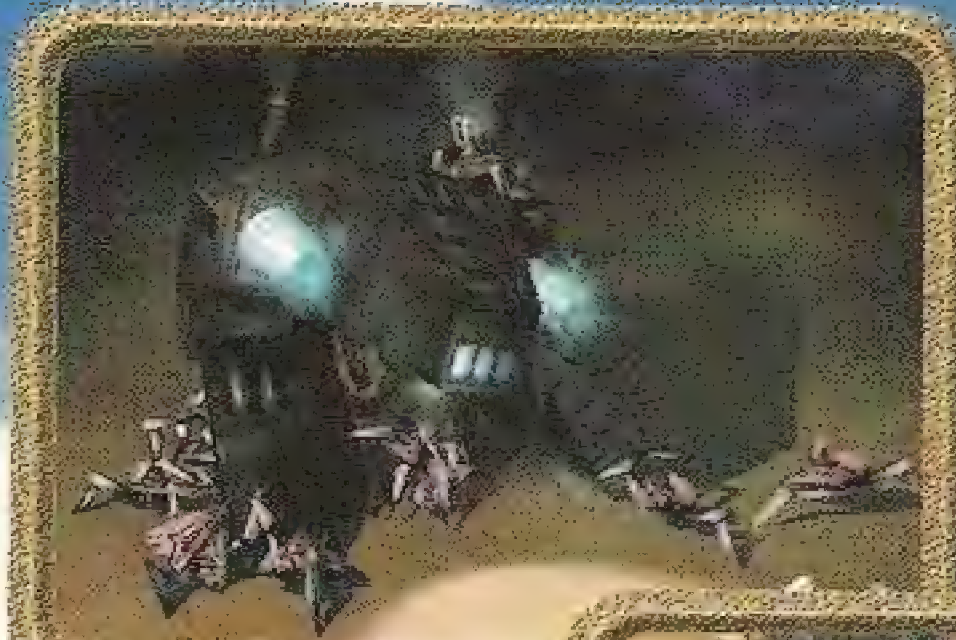
W roku 1984 David Lynch („Miasteczko Twin Peaks"), dysponując budżetem w wysokości 45 milionów dolarów, nakręcił film „Dune". Wystąpili w nim między innymi Kyle MacLachlan w roli księcia Paula Atrydy, Sean Young jako jego ukochana Chani oraz Sting w roli odważnego i okrutnego Feyda Rauthy Harkonnena. Obraz Lyncha nie zrobił kariery, został dość chłodno przyjęty zarówno przez widzów, jak i krytykę, a na rynku amerykańskim przyniósł poważne straty finansowe. Zarzucano mu między innymi niespójność fabuły oraz nadmierne epatowanie okrucieństwem. W roku 2000 John Harrison zrealizował kanadyjsko-niemiecko-amerykański miniserial telewizyjny „Dune" (trzy odcinki), w którym wystąpili między innymi William Hurt, Alec Newman i piękna Czeszka Barbara Kodetova.



Siostra Paula od urodzenia mieszka na Dune



Fremeni i książę Paul Atryda szykują się do szturmu na pałac Harkonnenów



Pojazdy bojowe to cuda techniki. Ten niestety miał pecha, bo właśnie obsiadły go jakieś paskudztwa



Planeta Atrydów to jedyne miejsce, gdzie można znaleźć trochę zieleni



Najważniejsze to dobry plan i środki, dzięki którym zgromadzi się odpowiednią broń

silną i zróżnicowaną piechotą oraz wykorzystują opancerzone transportery, a także zaawansowane techniki kamuflażu. Groźne są również ich „mechy", posiadające unikalną umiejętność oddawania celnych salw w czasie marszu (mogą strzelać w danym kierunku, idąc w przeciwnym), broń umożliwiająca przywoływanie czerwi oraz samolot zdolny do przenoszenia zarówno własnych, jak i wrogich jednostek. Z kolei Harkonneni stawiają na brutalną siłę, a ich pojazdy pancerne i czołgi mają potężne pancerze i wielką siłę ognia. Jednak w wielu wypadkach płacą za to brakiem odpowiedniej szybkości i zwrotności (np. posiadający własną obronę przeciwlotniczą Devastator). Wiele z ich jednostek jest nastawionych na likwidację piechoty przeciwnika np. postrach żołnierzy to miotający płomienie Flame Tank, który potrafi błyskawicznie poradzić sobie ze sporym oddziałem piechoty. Dysponują również unikalnym pojazdem niszczącym pola przyprawy. Natomiast Ordosi stawiają m. in. na szybkość, technikę stosowania obronnych tarcz, a nawet przejmowania jednostek wroga (tylko na pewien czas). Ich niektóre pojazdy mogą poruszać się po niedostępnym dla sił innych rodów terenie (dzięki wykorzystaniu napędu poduszkowego). **Każdy z rodów dysponuje specjalną bronią ogromnej mocy. Harkonneni – wyrzutnią rakiet balistycznych, Ordosi – sprzętem zakłócającym pracę w bazie wroga, a Atrydzi potrafią przywoływać niszczący morale przeciwnika hologram.**

Każda jednostka w trakcie zmagań wojennych może zyskiwać doświadczenie, a dzięki temu zmienia swój status i zdobywa nowe umiejętności. Snajperzy Atrydów np. na pierwszym poziomie mogą oddać strzał na większą odległość, na drugim dysponują zdolnościami regeneracji, a na trzecim potrafią poruszać się okryci kamuflażem.

W nowej DUNE zastosowano trójwymiarową grafikę, ale nie budzi ona raczej zachwytu. Jeden z szefów projektu, Chris Longpre, tłumaczy, że Westwood celowo zrezygnował z pewnych „bajerów" graficznych, takich jak płynnie przesuwająca się kamera czy dowolne przybliżanie/oddalanie obrazu, gdyż „czyni to rozgrywkę RTS trudniejszą". Otóż szkopuł w tym, że należy stworzyć taki system, w którym swoboda ruchu i widzenia świata byłaby jak największa, a mimo to graczowi nie utrudniałoby to zabawy. Niestety, w tej sprawie Westwood poszedł po najmniejszej linii oporu. **Prawdziwym majstersztykiem są za to fabularne przerywniki filmowe, które możesz oglądać przed każdą misją.** Masz szansę nie tylko poznać rozkazy dotyczące zadania, ale też śledzić dworskie intrygi, być świadkiem zamachów i morderstw. Filmy te nie są tylko ubarwieniem rozgrywki, ale tworzą wartość samą w sobie. Podobnie jak w STARCRAFT, czeka się tu z niecierpliwością na następny odcinek, a fabuła, jak i gra aktorska, są



I kolejna sekwencja bitewna. Tym razem aż roi się od całej masy złomu bojowego



Ordosi przystępują do ataku. Mają naprawdę niezłe argumenty. Robi się gorąco

na godnym podziwu poziomie.

EMPEROR: BATTLE FOR DUNE to niewątpliwie gratka dla wszystkich miłośników RTS. Po raz kolejny będziesz mógł odwiedzić fascynującą planetę Dune, świat wielkich ambicji i wielkich konfliktów. Autorzy gry nie zawyżyli też nadmiernie stopnia trudności (zresztą na wszelki wypadek przygotowano trzy jego poziomy). Początkowe misje będą dla niewprawnego stratega dobrą szkołą przed bardziej skomplikowanymi zadaniami – pozwolą poznać ważne opcje, zyskać orientację w terenie i zapoznać się z możliwościami poszczególnych jednostek. Gra została przygotowana bardzo solidnie i nie jest to tylko „skok na kasę" (jak w wypadku DUNE 2000), mający zdyskontować dawne sukcesy. Korzystanie z menu jest bajecznie proste, wygodne i daje dostęp do wszystkich potrzebnych opcji, minimapa wspaniale ukazuje sytuację strategiczną. Do wyboru jest wiele jednostek wojskowych o unikalnych zdolnościach, a siły wszystkich uczestniczących w walce potęg zostały bardzo dobrze wyważone. **Możliwość wyboru trzech diametralnie różniących się od siebie rodów, a następnie alternatywnych misji czyni z BATTLE FOR DUNE pozycję, w którą można zagrać nie raz i nie dwa, za każdym razem odkrywając coś nowego i interesującego.** Nie można mieć też specjalnych pretensji do sztucznej inteligencji komputerowego przeciwnika. Po prostu, jak zwykle w RTS-ach, nie jest ona nadwyczajna, ale nie jest też żenująca. Komputer nieźle radzi sobie również z zarządzaniem jednostkami gracza i, na szczęście, nie posyła ich do walki różnymi dziwnymi drogami, ignorując najprostsze rozwiązania. Szkoda tylko, że nie istnieje opcja „przekazywania" oddziałów pomiędzy misjami i że nie występują znani z innych RTS-ów tzw. bohaterowie, czyli jednostki dysponujące unikalnymi zdolnościami, kluczowe dla powodzenia misji.

Mimo niewątpliwych zalet nowej DUNE, nie ma ona szans, by stać się kamieniem milowym w dziejach RTS. Nie wprowadza bowiem rewolucyjnych rozwiązań. Mało prawdopodobne również, aby zyskała tak niesamowitą popularność, jaką do dziś cieszy się STARCRAFT. Z pewnością jednak kupno tej gry można polecić każdemu miłośnikowi RTS. Zyskaj kontrolę nad przyprawą, zyskaj kontrolę nad wszechświatem!



Ta strona to kopalnia wiedzy o grze, a także o świecie Diuny i wszystkich związanych z nią tematach



PC | PSX | N64 | DC | A

Emperor: Battle for Dune

Przyprawowy RTS

119 zł | EA/ IM GROUP | 1-8 graczy

Min: Pentium II 350, 32 MB RAM
Zal: Pentium III 600, 64 MB RAM

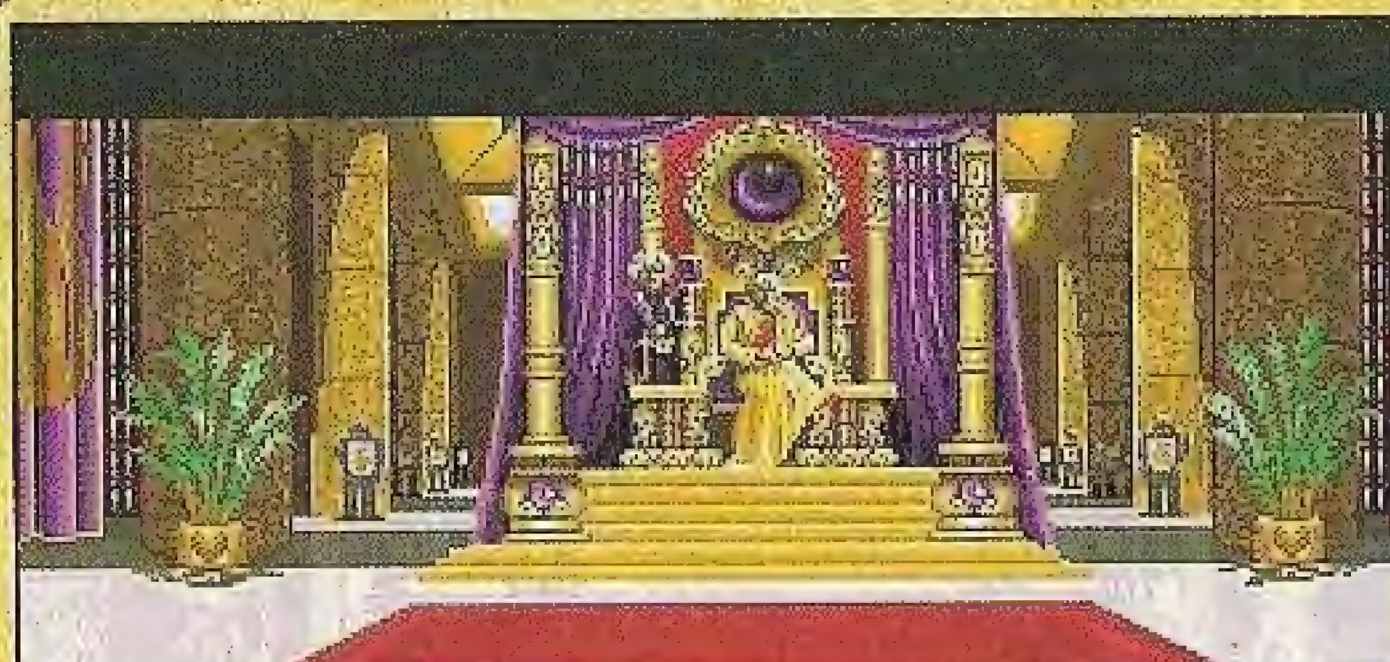
Grafika 4 | Dźwięk 5+ | Frajda 5

(+) Rozbudowane misje, fascynujący świat, genialne przerywniki filmowe, proste zasady gry

(–) Silnik graficzny sprawia wrażenie przestarzałego, brak opcji znanych z innych RTS-ów

W porównaniu do DUNE 2000 jest to wielki krok naprzód, ale przy innych tytułach tego gatunku nie wypada rewelacyjnie

4+



Diuna na ekranie PC

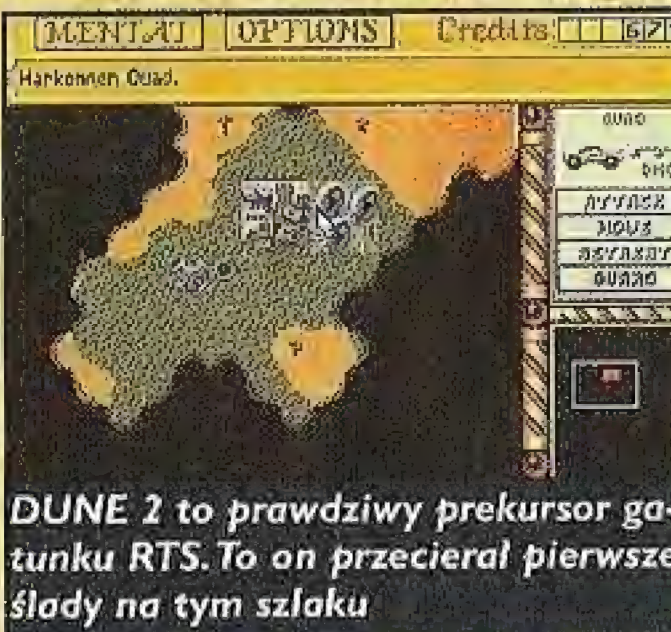
Pierwszą komputerową adaptacją powieści Herberta była przygodowo-strategiczna gra DUNE, zrealizowana przez firmę Cryo. Gracz wcielał się w niej w księcia Paula Atrydę, a jego zadaniem było werbowanie Fremenów, eksploracja planety, wydobywanie przyprawy i wreszcie zbrojna rozprawa z Harkonnenami oraz padyszachem imperatorem. Gra zrealizowana była z ogromną dbałością o scenograficzne szczegóły, a połączenie przygody i strategii zdało w tym wypadku egzamin. Następny program ze świata Arrakis – DUNE 2 z roku 1992 to gra, która przeszła do historii jako pierwsza strategia czasu rzeczywistego. Słynne tytuły późniejszych lat, takie jak WARCRAFT, STARCRAFT, COMMAND&CONQUER i setki innych były już tylko mniej lub bardziej twórczym naśladownictwem idei po raz pierwszy wyrażonych w DUNE 2. Firma Westwood postanowiła wykorzystać sukces tej gry i pod koniec roku 1999 zrealizowała DUNE 2000, która jednak powszechnie została uznana za produkt nieudany i typowy przykład „skoku na kasę".



W DUNE było wiele niezłych wyzwań, a walka o melanż zażarta



Nie wystarczy ubranie starego przeboju w nowe szatki. DUNE 2000 okazała się kiepską grą



DUNE 2 to prawdziwy prekursor gatunku RTS. To on przecierał pierwsze ślady na tym szlaku

Słownik

- ***Arrakis (Dune)*** *– planeta, o którą walczą arystokratyczne rody Harkonnenów i Atrydów. Jedyne we wszechświecie miejsce, gdzie występuje przyprawa (melanż).*
- ***Atrydzi*** *– szlachetny ród arystokratyczny z planety Caladan.*
- ***Harkonneni*** *– okrutny ród arystokratów z planety Giedi Prime.*
- ***Melanż (przyprawa)*** *– narkotyk umożliwiający odpowiednio wyćwiczonym ludziom doświadczanie mistycznych doznań. Jedyny środek umożliwiający nawigowanie w Kosmosie.*
- ***Fremeni*** *– pustynni nomadzi posiadający niezwykłe zdolności bojowe, mieszkańcy Arrakis.*
- ***Mentat*** *– „ludzki komputer", doradca posiadający niewiarygodne zdolności rozumowania.*
- ***Padyszach Imperator*** *– zwierzchnik wszystkich arystokratycznych rodów.*
- ***Sardaukarzy*** *– okrutni i świetnie wyszkoleni żołnierze imperialni.*

Tekst: Jacek „Randall" Piekara, Zdjęcia: Archiwum Wydawnictwo H Baner

Według słów legendy świat został rozbity na małe wysepki 786 lat temu i będzie istniał dopóty, dopóki ochroni go obecność Wielkiego Maga...

EVIL ISLANDS

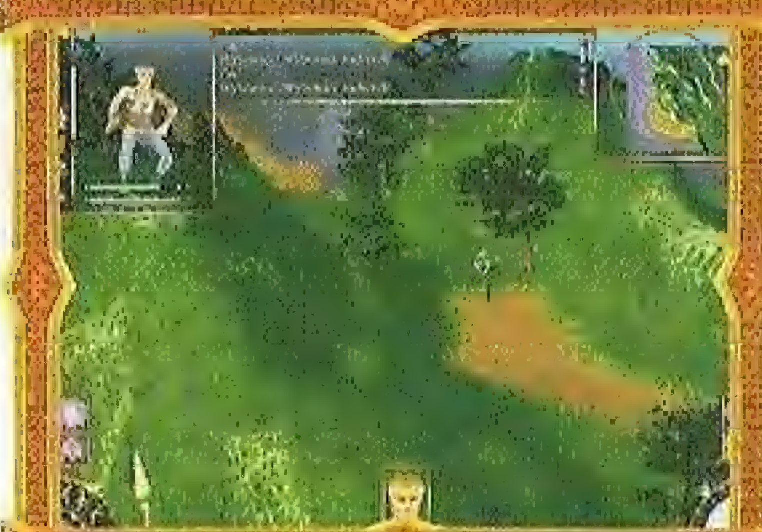
KLĄTWA ZAGUBIONEJ DUSZY

WERSJA POLSKA

Wędrówkę po tej tajemniczej krainie zaczynasz w ruinach starej świątyni, gdzie dochodzisz do siebie po utracie przytomności. Nie wiesz, gdzie jesteś i jak tutaj trafiłeś. **Próby sięgnięcia pamięcią wstecz nie przynoszą rezultatu...** Szkoda, że twórcy scenariusza nie pokusili się o inny początek, bo ten pomysł wykorzystano już w wielu grach. Szybko jednak zapomnisz o tej wpadce, gdy wpadniesz w wir walki.

Trudno przyporządkować EVIL ISLANDS konkretnemu gatunkowi. **Jest to po części RPG, a po trochu RTS.** Z gry fabularnej pochodzi scenariusz (może troszkę zbyt liniowy), możliwość rozmowy z napotkanymi postaciami i, co najważniejsze, zdobywanie doświadczenia. Strategia zaś to walki, podczas których nie rzucasz się na wroga ze ślepą furią, ale szczegółowo planujesz każdy atak. Dzięki temu rozgrywane bitwy stanowią spore wyzwanie, nawet jeśli wybierzesz najniższy poziom trudności rozgrywki. Duży wpływ ma na to fakt, że twój bohater zachowuje się dosyć realistycznie i jeżeli ma poważnie zranioną rękę, będzie walczyć o wiele wolniej, a ze złamaną nogą nie będzie biegać. Trafienia w głowę są traktowane jako krytyczne i zadają trzykrotnie więcej obrażeń. Zamiast stosować taktykę bij-zabij, możesz także podkraść się blisko wroga i zaatakować go od tyłu, a przez to zadać mu więcej ran. Masz do dyspozycji nie tylko stalowe i kamienne argumenty, ale także magiczne zaklęcia. Możesz także „wtłaczać" czary do przedmiotów, a na takich użytecznych zabawkach wyryć runy, które poprawiają lub zmodyfikują działanie magii. Rany odniesione w bitwach można szybko wyleczyć, wystarczy rzucić czary uzdrawiające lub czekać na samoczynny powrót do zdrowia. O ile pasek stanu twojej kondycji sam regeneruje się dość wolno, to „wigor" napełnia się szybciutko.

Przed każdą misją możesz obejrzeć mapkę przedstawiającą teren i zadania, które musisz wykonać. Upraszcza to znacznie rozgrywkę. Poza tym na początku gry bardzo często pojawiają się podpowiedzi, jak wykonać daną czynność lub jak się poruszać po świecie.



Los wybrańca bywa czasem trudny. Ciągle ktoś oczekuje od niego cudów

Jest to trochę irytujące, gdyż niektóre z nich trzeba czytać przez kilka minut.

Grafika stoi na najwyższym poziomie. Gracz ma całkowitą swobodę w poruszaniu kamerą, włącznie z przybliżaniem. Plenery zostały wykonane z niezwykłą starannością i dbałością o detale, a efekty świetlne przy rzucaniu czarów zadziwiają niesamowitą kolorystyką. Muzyka towarzysząca grze została bardzo dobrze dobrana. Nie można mieć też zastrzeżeń do lokalizacji. Tym razem firma Coda stanęła na wysokości zadania. Ten produkt to robota fachowców i chociaż EVIL ISLANDS nie wprowadza do gier żadnych rewolucyjnych zmian, nie sposób przejść obok niego obojętnie. Bardziej dopracowany i mniej liniowy scenariusz postawiłby ten tytuł na półce z napisem „Kultowe pozycje".



Aby było ci łatwiej dotrzeć do celu, na początku misji otrzymujesz mapę

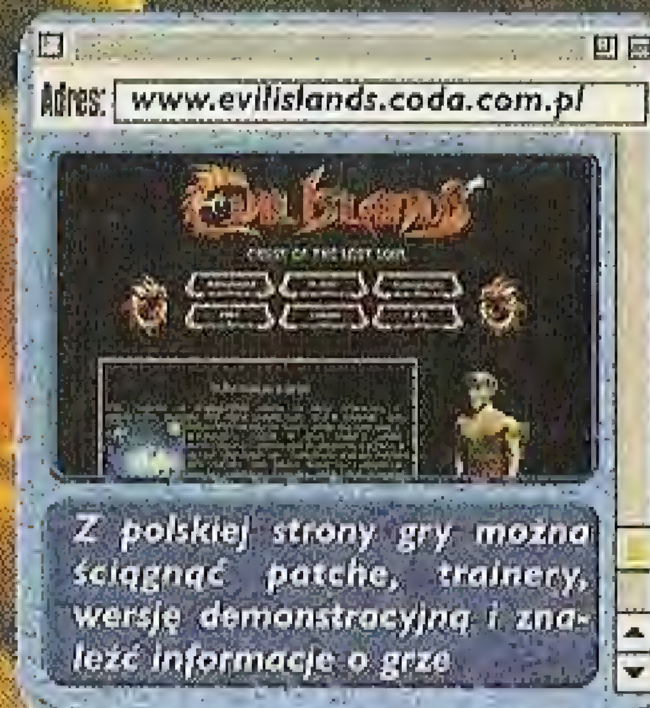


Tłumaczenie stoi na wysokim poziomie. Zadbano nawet o stylowe przedstawienie opcji, co uprzyjemnia zabawę

kto to zrobił

NIVAL INTERACTIVE

Ta wiodąca na rosyjskim rynku gier komputerowych firma powstała w 1996 roku. Ma na swoim koncie znaną również u nas serię RAGE OF MAGES. Specjalizuje się w robieniu gier łączących cechy RPG i RTS. Następnym tytułem Nivala ma być strategia ETHERLORDS.



Z polskiej strony gry można ściągnąć patche, trainery, wersję demonstracyjną i znaleźć informacje o grze

PC | PSX | N64 | DC | PL

Evil Islands

Mieszanka RPG z RTS

99 zł | Nival Interactive / CODA | 1-6 graczy

Min: Pentium II 233, 64 MB RAM, 500 MB HD
Zal: Pentium III 450, 128 MB RAM

Grafika 5+ | Dźwięk 5+ | Frajda 5

\+ Ładna grafika i udane spolszczenie, ciekawe scenariusze, wciągająca akcja

– Trochę banalny początek, zbytnia liniowość opowieści, irytujące podpowiedzi

EVIL ISLANDS to ciekawa propozycja na polskim rynku gier. Gwaranyuje dużo zabawy i jest dobrze wykonana 5+

WERSJA POLSKA

Spolszczenie jest dobre, nie ma błędów językowych, głosy aktorów nie drażnią 5+

Tekst: Tomasz „(to)my" Grenda

Adaś i Pirat Barnaba 2

WERSJA POLSKA

Znany ze swojej odwagi Adaś wyrusza na poszukiwania zaginionego skarbu

CLICK! AKCJA!
W konkursie CLICKA! i firmy CD PROJEKT możecie wygrać grę ADAŚ I PIRAT BARNABA 2! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 21 VI 2001 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Kim jest Barnaba?

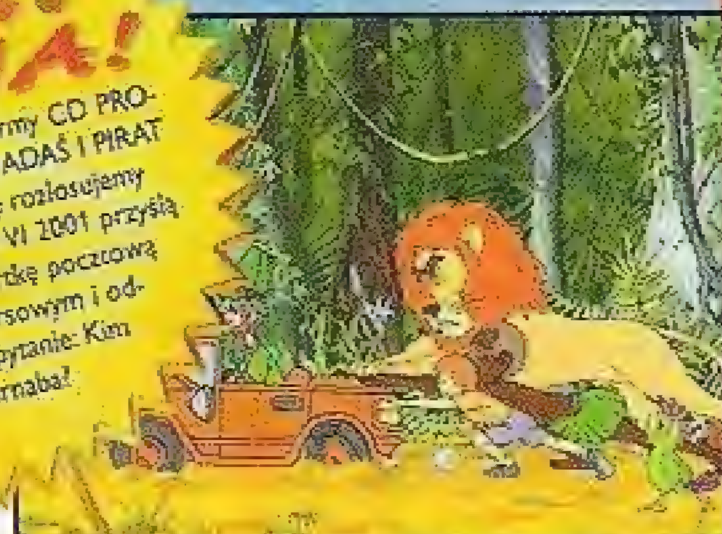
Przeglądając stare dzienniki pewnego sławnego podróżnika, Adaś stał się posiadaczem mapy prowadzącej do zaginionego skarbu. Niestety, gdy dotarł na wyspę, na której podobno zostały ukryte kosztowności, spotkał niejakiego pirata Barnabę (znajomego z poprzedniej części gry). Dzięki temu stracił cenną mapę. Co więcej, Barnaba, jak na łotra przystało, zamknął wszystkie zwierzęta, a klucze do kłódek rozrzucił po całej dżungli. Chłopiec stanął więc przed nie lada wyzwaniem – nie dość, że nie ma mapy, która doprowadziłaby go do skarbu, to jeszcze musi ocalić wszystkie zwierzęta.

Na pierwszy rzut oka gra bardzo przypomina poprzednią część przygód Adasia. Nie jest to na pewno wada, ale miłym akcentem byłyby choćby niewielkie zmiany kosmetyczne, przedłużenie czasu gry czy choćby więcej wstawek zręcznościowych. Mimo to na ADASIA nie można narzekać. **Ręcznie rysowane postacie i tła, bardzo ładna animacja i profesjonalnie podłożone głosy aktorów, takich jak Wiktor Zborowski i Jan Piechociński, nadają grze niepowtarzalny, bajkowy klimat, który powinien zadowolić każdego młodego gracza.** Przygody Adasia naprawdę sprawiają frajdę. Zagadki nie są zbyt skomplikowane, ale ich rozwiązywanie niesie ze sobą wiele przyjemności. Bardzo często ograniczają się one do odszukania przedmiotów ukrytych w różnych częściach ekranu i użycia ich w odpowiednim momencie. Dzięki temu nikt nie powinien się zaciąć na dłużej niż pięć minut.


Pirat Barnaba trochę się zezłościł. Da radę przeskoczyć po nenufarach?

Niestety, gra ma jedną poważną wadę: jest niesamowicie krótka. Twoja przygoda z ADASIEM może się skończyć nawet po niecałej godzinie zabawy. Mimo że grę miło się wspomina, pozostaje pewien niedosyt – koniec następuje w chwili, kiedy dopiero się rozgrzewasz. Szkoda, że autorzy nie stworzyli kilku lokacji więcej bądź nie dodali przygód na drodze do skarbu.

Zaletą ADASIA I PIRATA BARNABY 2 jest przystępna cena gry. Co więcej, w pudełku znajduje się bardzo miła niespodzianka – mysz komputerowa z logo gry. To doskonały pomysł na przyciągnięcie młodego odbiorcy, zwłaszcza że myszka jest całkiem dobrej jakości.


Adaś świetnie radzi sobie w każdych warunkach. Nawet lwa namówił do pomocy

PC | PSX | N64 | DC | PL

Adaś i Pirat Barnaba 2
Bajkowa Przygodówka

49,90 zł	Nikita / CD Projekt	1 gracz

Min: Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, 112 MB HD
Zal: Pentium 200 MHz, 64 MB RAM

Grafika | Dźwięk 5 | Frajda

\+ Bardzo przyjemna i wciągająca zabawa, miła grafika, dobry dobór głosów aktorów

– Zbyt krótki czas zabawy, zagadki mogłyby być trochę trudniejsze

Bardzo prosta, bajkowa przygodówka dająca wiele satysfakcji. Raczej dla młodszego odbiorcy 4+

Tekst: Michał „Kroozer" Cichy

Hired Team

WERSJA POLSKA

W HIRED TEAM jesteś kandydatem na żołnierza, reprezentującym całą ludzkość. Do jednostek są wcielani tylko najlepsi komandosi


To chyba jedna z ładniejszych lokacji. Tylko gdzie są przeciwnicy?


O, jest pierwszy kandydat na darmową podróż w zaświaty...



W kioskach pojawiła się gra w polskiej wersji językowej HIRED TEAM. **Miała być przełomem w grach typu FPP, ale na obietnicach się skończyło. Jej twórcy mogli się bardziej postarać zwłaszcza przy projektowaniu plansz – są one bardzo proste.** Brak rozbudowanych lokacji, gdzie można zastawiać pułapki na wrogów lub umykać z resztką energii, zmniejsza przyjemność z zabawy. Areny okazują się po prostu za małe!

Natomiast zadbano o zróżnicowany arsenał do eliminowania przeciwników: od broni dalekiego zasięgu (karabin snajperski), poprzez wyrzutnię rakiet, po broń taktyczną (granatnik). Nie spełniły się też obietnice niesamowitych rozgrywek z udziałem komputerowych przeciwników. Zachowują się oni po prostu dziwnie: biegają w kółko lub stoją w miejscu, jakby czekali, aż ich zastrzelisz. Dobrze chociaż, że tryb jednego gracza jest tylko treningiem przed grą multiplayer. W opcjach gry wieloosobowej możesz ustawić typ rozgrywki capture flag, standardowy deathmatch oraz arcade.

Również grafika sprawia wrażenie niedopracowanej – nienaturalne refleksy światła odbijają się w lustrach, drzwiach czy metalicznych powierzchniach. Są jednak lokacje bez zarzutu, np. katedra we Francji. Projekt graficzny SHINE, który obsługuje grafikę, współpracuje z trybami openGL i direct3D, ale tryb direct3D sprawia kłopoty silnikowi gry.

Dźwięki techno płynące z głośników świetnie oddają klimat zabawy, w której walczysz o życie. Sterowanie nie powinno sprawiać kłopotów, poza jednym szczegółem: nie przewidziano opcji kucania (!), a przy używaniu snajperki czujesz wyraźnie brak przybliżeń.

Również spolszczenie położono na łopatki. W tekście są literówki, a kwestie wypowiadane przez lektorów tchną bezdusznością. HIRED TEAM nie wnosi nic nowego, poza niską ceną, na rynek gier i prezentuje się bardzo słabo na tle takich tytułów jak QUAKE czy UNREAL, z którymi producent chciał rywalizować.

PC | PSX | N64 | DC | PL

Hired Team
FPP Po Przejściach

19,90 zł	New Media Gen. / Coda	1-multipl.

Min: Pentium 166, 32 MB RAM
Zal: Pentium 200, 64 MB RAM, akcelerator 3D

Grafika 3 | Dźwięk 3 | Frajda 2

\+ Niewątpliwie dużym plusem jest cena gry, niektóre lokacje dopracowano graficznie

– Wad jest niestety bardzo wiele – cóż, jaka cena, taki produkt...

Ten produkt to nie mistrzostwo świata. Jest przestarzały i nie może konkurować z innymi tytułami będącymi na rynku 3-

WERSJA POLSKA
Oj, nie postarali się twórcy spolszczenia. Jest drętwe i ma do tego mnóstwo błędów 3-

Tekst: Tomasz „to(my)" Grenda

COUNTER STRIKE

Zapewne każdy słyszał o głośnej ostatnimi czasy rozgrywce sieciowej COUNTER STRIKE. Ale czy każdy wie, co kryje się pod tą nazwą?

COUNTER STRIKE to modyfikacja (MOD) dla popularnego i bardzo dobrego HALF-LIFE (okrzykniętego grą roku 1999). **Powstała ona jako amatorski dodatek 19 czerwca 1999 roku i jej sercem jest sieciowa walka dwóch drużyn nazywanych terrorystami (Terrorists) oraz antyterrorystami (Counter-terrorists).** W chwili, kiedy CS v.1.0 ujrzał światło dzienne, zastosowano dwa rozwiązania: firma Sierra wydała go jako oficjalny (komercyjny) produkt pod nazwą HALF-LIFE: COUNTER STRIKE, a jednocześnie nadal rozpowszechniano go za darmo w Sieci. Obie wersje nie różniły się od siebie praktycznie niczym, poza tym, że w pierwszej z nich zmieniono zastrzeżone nazwy broni. Ostatnią i najnowszą wersją CS jest ta opatrzona numerkiem v.1.1.

Na czym dokładnie polega ta emocjonująca rozgrywka? Otóż gracze z całego świata łączą się poprzez Internet z wybranym uprzednio serwerem CS i decydują, po której stronie stanąć: czy być terrorystą, pozbawionym uczuć gangsterem, czy też wspomóc kolegów ze specjalnego oddziału policji do spraw zwalczania przestępczości zorganizowanej. **Akcja rozgrywa się według różnych scenariuszy. Podczas misji Assassination, czyli zamachu, twoim celem jest doprowadzenie jednej osoby z drużyny antyterrorystów (tzw. VIP) do punktu, w którym zostanie ona przekazana drużynie ratowniczej (rescue point).** VIP może kupić do obrony wyłącznie pistolet i wolno mu używać innej broni tylko pod warunkiem, że znajdzie ją na swojej drodze do punktu przejęcia. Na szczęście jest on wyposażony w kamizelkę kuloodporną, a drużyna przeciwna, czyli T, może nabyć tylko określone modele broni. Reszta zespołu CT osłania kolegę i doprowadza go w bezpieczne miejsce. Misja kończy się wtedy, kiedy VIP zostanie zastrzelony, zginą wszyscy z drużyny CT lub skończy się ustalony czas rozgrywki.

Inną opcją zabawy jest **Bomb/Defuse, czyli podłożenie/rozbrojenie bomby.** Drużyna terrorystów ma podłożyć w określonym punkcie ładunek wybuchowy – C4, a antyterroryści starają się im w tym skutecznie przeszkodzić. Misja kończy się z sukcesem dla T w momencie automatycznej detonacji ładunku (zniszczenie celu) lub po śmierci wszystkich członków CT. Antyterroryści wygrywają, gdy uda się im rozbroić podłożoną bombę.

W misji Hostage Rescue grupa antyterrorystów musi uwolnić ludzi przetrzymywanych przez terrorystów, a potem doprowadzić zakładników do określonego miejsca. Pamiętaj, że głównym celem

kto to zrobił

VALVE

COUNTER STRIKE został opracowany przez dwóch ludzi: Goosemana oraz Cliffe'a, którzy w czerwcu 1999 roku wydali pierwszą wersję gry – BETA 1. Od tamtej pory produkt przeszedł wiele zmian aż do dziś, kiedy najnowsza wersja – v.1.1 jest produktem Sierry (praktycznie poprawiona przez firmę Valve), która kupiła prawa do CS od jego twórców.



Każda misja to inne zagrania przeciwników i inne mapy, po których się poruszasz. Dzięki temu nigdy nie będziesz się nudził!



Czasami nie da się wyjść z akcji bez szwanku. Ostatecznie tutaj nie walczysz z maszyną, tylko z pomysłowymi (czasami aż za bardzo) kolegami



Na początku nie masz zbyt wielu możliwości finansowych, by pozwolić sobie na supersprzęt. Musi ci więc wystarczyć pistolet i zimna krew

misji nie jest zabicie wszystkich wrogów! Musisz skupić się na szybkim odbiciu zakładników i dostarczeniu ich do punktu wyzwolenia.

Zabawa jest niezmiernie emocjonująca, zwłaszcza że wyposażenie militarne, jakim dysponujesz w COUNTER STRIKE, jest naprawdę imponujące. Począwszy od zwykłego, ale czasami bardzo przydatnego noża, poprzez pistolety, shotguny, karabiny maszynowe, kończąc na wyposażeniu, które wspiera twoje działania wojskowe bądź terrorystyczne. Będziesz mógł używać kamizelki kewlarowej, hełmu ochronnego, granatów dymnych, wybuchowych, oślepiających i narzędzi do rozbrajania bomby. **W zależności od tego, po której stronie grasz (T czy CT) oraz w jakiej misji bierzesz udział, kupujesz w sklepie określony rodzaj broni.** Na początku nie będziesz mógł wpaść w szał zakupów, bo masz puste kieszenie, a ceny broni i wyposażenia nie należą do przystępnych. Potem twoja sytuacja ulegnie poprawie. Im więcej przeciwników zabijesz, tym więcej pieniędzy zgromadzisz, a za zakończoną sukcesem operację będziesz dostawał dodatkową premię. Jeśli jednak w ferworze walki zdarzy ci się ustrzelić kolegę, stracisz określoną sumę pieniędzy i na czas jednej rundy staniesz się obserwatorem. No cóż, za błędy trzeba płacić! Dlatego konieczne jest zgranie wszystkich swoich posunięć z kolegami z drużyny. **Pamiętaj: tutaj nie ma czasu i szans na samowolkę, tu liczy się działanie w grupie!**

Zabawa w COUNTER STRIKE wciągnie cię tak bardzo także dzięki dopracowanej grafice i muzyce. **Postacie zostały dopracowane graficznie w każdym calu, wszystkie tekstury doskonale odzwierciedlają rzeczywistych komandosów z różnych wydziałów policji. Bez zarzutu przedstawiono także bohaterów z drugiej strony barykady.** Brak melodyjek podczas czystej akcji nie jest niedopatrzeniem ze strony twórców, ale celowym zabiegiem – tu nie ma czasu na słuchanie muzyki, gdyż gracza całkowicie pochłania nasłuchiwanie kroków przeciwników i liczenie wystrzelanych przez wroga naboi. Bardzo dużą zaletą są również minimalne wymagania sprzętowe, jakie stawia gra konfiguracji twojego komputera.

Ale przecież sama rozgrywka sieciowa nie wystarcza, by gracz nie mógł się oderwać od monitora. Musi być coś więcej! I jest – to „coś" nazywa się klimatem, a ten jest w CS doskonały. Wcielając się w specjalistów z grup antyterrorystycznych oraz terrorystów (oni na swój sposób też pracują), całkowicie zostajesz pochłonięty odgrywaniem swojej roli i wykonywaniem trudnych zadań! A każda runda różni się od poprzedniej i następnej, bo masz tutaj do czynienia z nieprzewidywalnym i zagraniami swoich kolegów, a nie ze słabowitą inteligencją komputerowego przeciwnika. **Po kilku godzinach zabawy w COUNTER STRIKE na pewno zrozumiesz dlaczego bije on wszelkie rekordy popularności na całym świecie.** Powstają kluby fanów tej produkcji, zaczęto stawiać coraz więcej serwerów umożliwiających grę. Nic dziwnego: CS to dla miłośników dobrej akcji pozycja po prostu obowiązkowa!



Ręka w rękę, ramię przy ramieniu. COUNTER STRIKE nie jest dla samotników, ale dla zwartej i mężnej grupy dobranych przyjaciół!



Oficjalna strona tego sieciowego przeboju to przede wszystkim wybór screenów i opis, na czym zabawa polega





Akcja Pustynna Burza? Jak to zwał, tak to zwał. Grunt, żeby znaleźć zakładników i dostarczyć ich w bezpieczne miejsce. Za to w końcu płacą

PC | PSX | N64 | DC | A

Counter Strike

Najlepsza Modyfikacja Gry Half-Life w Sieci

99 zł	Sierra / Play-it	20 graczy

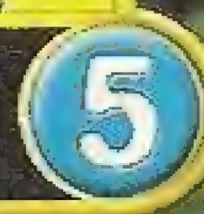
Min: Pentium 166 MMX, 32 MB RAM, akcelerator
Zal: Pentium II 300, 64 MB RAM, akcelerator

Grafika | Dźwięk | Frajda

(+) Dobra grafika, niezła oprawa dźwiękowa, doskonały klimat, małe wymagania sprzętowe

(–) Potrzebne dosyć szybkie łącze internetowe, aby uniknąć spowolnień (minimum SDI)

Gra przeznaczona dla tych miłośników komputerowej rozrywki, którzy mają dostęp do Internetu i lubią wieloosobową zabawę



Tekst: Grzegorz „GregP" Pocztarski

Czy marzyłeś kiedykolwiek o pracy taksówkarza? Jeżeli tak, to powinieneś zapoznać się z tym tytułem

super TAXI DRIVER

W grze SUPER TAXI DRIVER będziesz miał bowiem do czynienia, jak sam tytuł wskazuje, z taksówkami. **Twoje zadanie nie będzie się jednak ograniczało do monotonnej jazdy po krętych uliczkach, zatłoczonych przez niedzielnych kierowców.** W grze najważniejszy będzie twój spryt, znajomość miasta, orientacja topograficzna i szybkość, z jaką uda ci się przejechać dany kurs. Zanim wyruszysz w miasto i rozpoczniesz pełną przygód zabawę, musisz wybrać jedną z trzech dostępnych w grze taksówek. Auta te, oprócz wyglądu zewnętrznego, różnią się od siebie prędkością, przyspieszeniem oraz przyczepnością.

Twoim głównym zadaniem jest odnalezienie pasażera, którego wskaże ci pomocna strzałka. Gdy dopadniesz już takiego delikwenta, musisz go dowieźć w jak najbezpieczniejszy sposób do miejsca przeznaczenia, pamiętając przy tym o płynącym nieubłaganie czasie. **Jeżeli dostarczysz pasażera w miarę szybko i bezpiecznie, otrzymasz pieniądze.** To właśnie one przedłużają twoją zabawę. **Po szczęśliwym zakończeniu kursu twój rekord znajdzie się na liście najlepszych wyników, a ty zostaniesz automatycznie przeniesiony do nowego miasta, w którym czekają cię coraz dłuższe i coraz bardziej niebezpieczne kursy.** Wymagania twoich pasażerów również będą ulegały zmianie. I tak jedni poproszą o bardzo wolną, bezpieczną jazdę, inni natomiast, spragnieni silnych wrażeń, będą cię przekonywać, żebyś prowadził auto bardziej brawurowo.

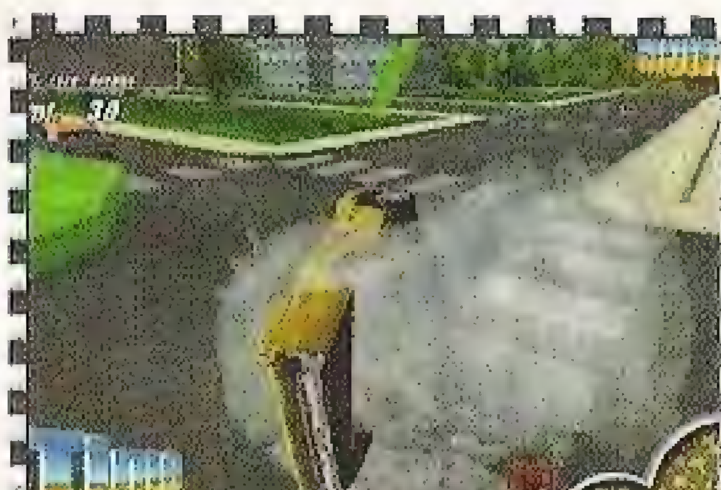
Szata graficzna gry, chociaż jest w pełni trójwymiarowa, nie należy niestety do najpiękniejszych. Posiada całą masę pikseli i tylko jedną rozdzielczość: 640x480. Oprawa dźwiękowa również nie jest atutem tej gry. Co prawda dźwięk wydawany przez silnik, jak i spod kół, okazuje się w miarę przyjemny dla ucha, ale muzyka na dłuższą metę staje się męcząca i denerwująca, co zdecydowanie psuje zabawę.

SUPER TAXI DRIVER to gra bardzo prosta i banalna, ale dostarczająca sporo dobrej zabawy. Na pewno może zapewnić chwilę relaksu przed komputerem po męczącym i stresującym dniu. I chociaż to trochę za mało, żeby zapewnić wysoką ocenę, to jednak obok tej pozycji nie można przejść obojętnie. Zwłaszcza, że jej zakup raczej nie zrujnuje kieszeni.


Wyjeżdżasz na ulice w poszukiwaniu pasażerów. Kto trafi się pierwszy?


W zależności od zlecenia i żądań pasażera musisz jechać szybko lub wolno, łamiąc przepisy lub ich przestrzegając. Wtedy otrzymasz godziwe wynagrodzenie


Oj, za taką jazdę chyba nikt ci nie zapłaci wyznaczonej stawki!


Brak umiejętności wychodzenia z poślizgu skończył się w ten sposób


Bycie taksówkarzem w grze komputerowej to całkiem fajna sprawa...


Jesteś wolnym człowiekiem, możesz jechać, gdzie chcesz. No, prawie...



Obecnie na oficjalnej stronie gry nie ma zbyt wielu informacji, są tylko screeny i wymagania sprzętowe

Tekst: Robert „Robal" Sulisz

PC	PSX	N64	DC	A

Super Taxi Driver
Pobaw się w Taksówkarza

30 zł	TopWare	1 gracz

Min: Pentium 200, 32 MB RAM, akcelerator
Zal: Pentium II 266, 64 MB RAM, akcelerator

Grafika 3- Dźwięk 3- Frajda 5

\+ Zaletą tej gry na pewno jest cena, na uwagę zasługuje też niezła grywalność

\- Dźwięk i grafika nie stoją na wysokim poziomie, mała liczba samochodów do wyboru

Gra może się podobać wszystkim tym, którzy lubią wyścigi samochodowe i marzą choć przez chwilę o profesji taksówkarza

3+

W POSZUKIWANIU ULISSESA

Odyseja

WERSJA POLSKA

Jeśli grałeś w jakąś grę Cryo, to tak, jakbyś grał we wszystkie. Trudno wyobrazić sobie produkty mniej oryginalne, sprawiające wrażenie, jakby schodziły z fabrycznej taśmy

kto to zrobił

IN UTERO

Założona w 1994 roku francuska firma z siedzibą w Paryżu. Zatrudnia pracowników w działach gier wideo, tworzenia wideoklipów i stron internetowych oraz produkcji dźwięku. Dotychczas wydane produkty to m.in. JEKYLL AND HYDE. Firma przygotowuje w tej chwili grę EVIL TWIN: CYPRIEN'S CHRONICLES.

ODYSEJA jest kolejną grą przygodową wydaną przez Cryo i kolejną pozycją wyglądającą niemal identycznie, jak poprzednie produkty tej firmy. **W czasie zabawy kierujesz poczynaniami przyjaciela Odyseusza i Penelopy o imieniu Heryseusz, który został wysłany, by odnaleźć Odysa. Pierwszym etapem jego podróży jest Troja.** Właśnie stamtąd uda się na wyprawę śladami swego przyjaciela, który gdzieś się zagubił. Odyseusz, inaczej nazywany Ulissesem lub Odysem, był z pochodzenia Achajem i królem Itaki. Udawał obłąkanego, próbując wymigać się w ten sposób od udziału w wojnie trojańskiej, ale został jednak zmuszony do wzięcia udziału w wyprawie. W czasie oblężenia Troi (XII wiek p.n.e) wykazał się ogromnym sprytem i odwagą. Jego najsłynniejszym pomysłem było pozorowane wycofanie się wojsk greckich i pozostawienie pod murami miasta ogromnego, drewnianego konia, zwanego właśnie trojańskim. Po zwycięstwie nad wrogiem Odyseusz postanowił wracać do domu, ale splot nieprzychylnych okoliczności oraz gniew bogów spowodowały, że jego podróż trwała aż 10 lat. Właśnie dlatego Heryseusz wyrusza na jego poszukiwanie.



Heryseusz się nie podda. Jest przecież bohaterem

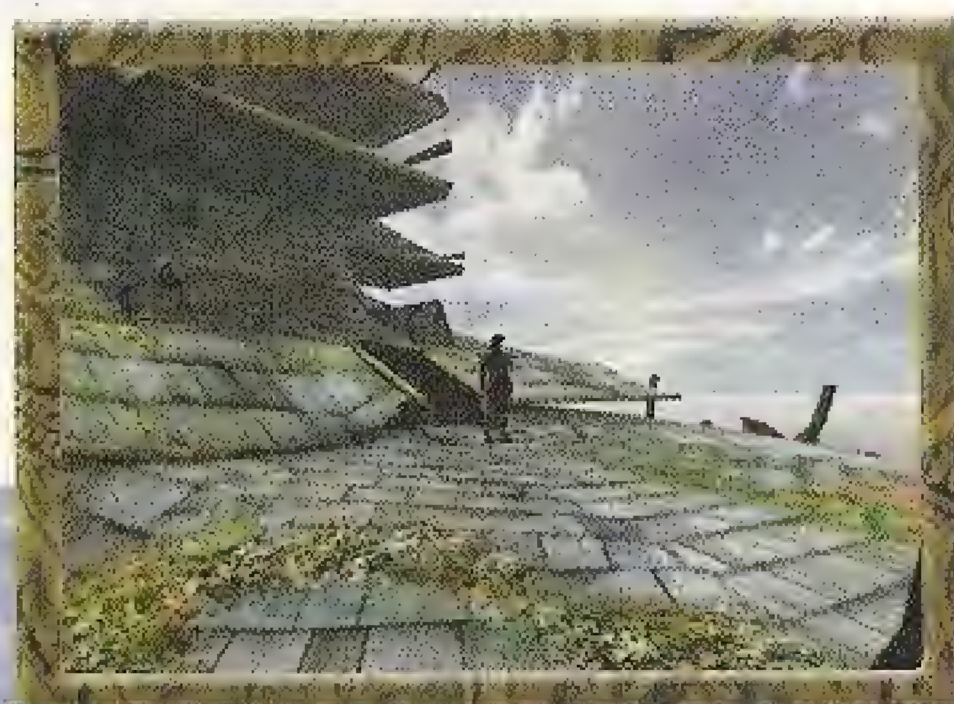
Akcja gry rozpoczyna się 10 lat po zakończeniu wojny trojańskiej, kiedy to siwowłosy Heryseusz wyruszył w swoją równie długą i burzliwą podróż. Już po przybiciu łodzi do brzegów orientuje się, że jego poszukiwany przyjaciel był tu całkiem niedawno. Ale gdzie jest teraz... Rozpoczynasz śledztwo. Taka opowieść to, wydawałoby się, pomysł samograj, temat na film czy grę akcji, której fabułę będziesz śledzić z wypiekami na twarzy. Niestety, gorzkie polskie powiedzenie mówi, że „nie ma takiej rzeczy, której przy odrobinie wysiłku nie dałoby się zepsuć". I ta gra jest świetnym takiegoż zepsucia przykładem. **Jest nudna, niewygodna w obsłudze, a środowisko po prostu martwe. Niebo, morze, plaża czy wnętrza budynków to tylko fotografie, na które rzucono postać poruszającego się bohatera.** Chmury nie płyną po niebie, żagle nie łopoczą na wietrze, fale nie niosą spienionej grzywy – po prostu bezruch i martwota. W ODYSEI możesz chodzić tylko po wytyczonych przez programistów ścieżkach, a sterujesz trójwymiarową postacią. Kamera dynamicznie śledzi twoje poczynania, co zresztą czasem całą zabawę tylko utrudnia. **Zbierasz przedmioty, rozmawiasz z ludźmi i jak zwykle rozwiązujesz mnóstwo zagadek oraz łamigłówek, od łatwych po całkiem skomplikowane.** Aby je rozwikłać, trzeba się niestety czasem nieźle napracować, bowiem np. z prowadzonych z napotkanymi postaciami dialogów niewiele wynika. Czasami też trudno się zorientować, o co chodzi i dokąd iść, bo w poszczególnych lokacjach panują straszliwe ciemności (nie egipskie bynajmniej).

Jak prezentuje się wersja polska programu? Otóż, niestety, również bardzo słabo. W rolę Heryseusza wcielił się sławny i doskonały aktor Marian Kociniak. Jednak ta rola po prostu do niego nie pasuje. Ze swoim spokojnym, opanowanym i ciepłym głosem nijak ma się on do postaci dynamicznego, achajskiego wojownika, podróżującego w poszukiwaniu przyjaciela przez pełen niebezpieczeństw świat. Kociniak jest jedyną (w dodatku źle obsadzoną) gwiazdą tego programu. Nie wiadomo, skąd twórcy lokalizacji wytrzasnęli resztę aktorów, ale zdolności niektórych z nich



Na pierwszy rzut oka krainy wyglądają ładnie. Potem okazuje się, że są martwe i sztywne

wołają o pomstę do nieba. Kiedy na początku zabawy usłyszysz głos dowódcy straży, czuwającego przy bramach zburzonej Troi, to dojdziesz do wniosku, że chyba nie chcesz mieć nic wspólnego z polską wersją tej gry (chyba że jesteś naprawdę wielkim fanem przygodówek i nic nie jest w stanie odpędzić cię od komputera). Nie można bowiem powiedzieć, że tym tytułem i graficznymi rozwiązaniami firma Cryo osiągnęła przyjęty w tej chwili na rynku chociaż średni pułap. Pod każdym względem jej produkt jest przeciętny.



Samotny Heryseusz spogląda tęsknym okiem w siną dal. Gdzie jest mój przyjaciel?

Adres: www.odyssey-game.com



Trochę informacji o przygodach Odyseusza, wybór screenów oraz podstawowe informacje o grze. Niedużo tego

PC | PSX | N64 | DC | PL

Odyseja
Nudy Na Pudy w Świecie Mitów

69 zł | Cryo / CD Projekt | 1 gracz

Min: Pentium II 233, 64 MB RAM
Zal: Pentium II 300, 64 MB RAM

Grafika 5+ | Dźwięk 4 | Frajda 4

+ Umiejscowienie akcji w świecie znanym ze starożytnych mitów
− Powolna akcja, nieinteraktywne i nieciekawe środowisko, brak obsługi myszki, fatalne menu

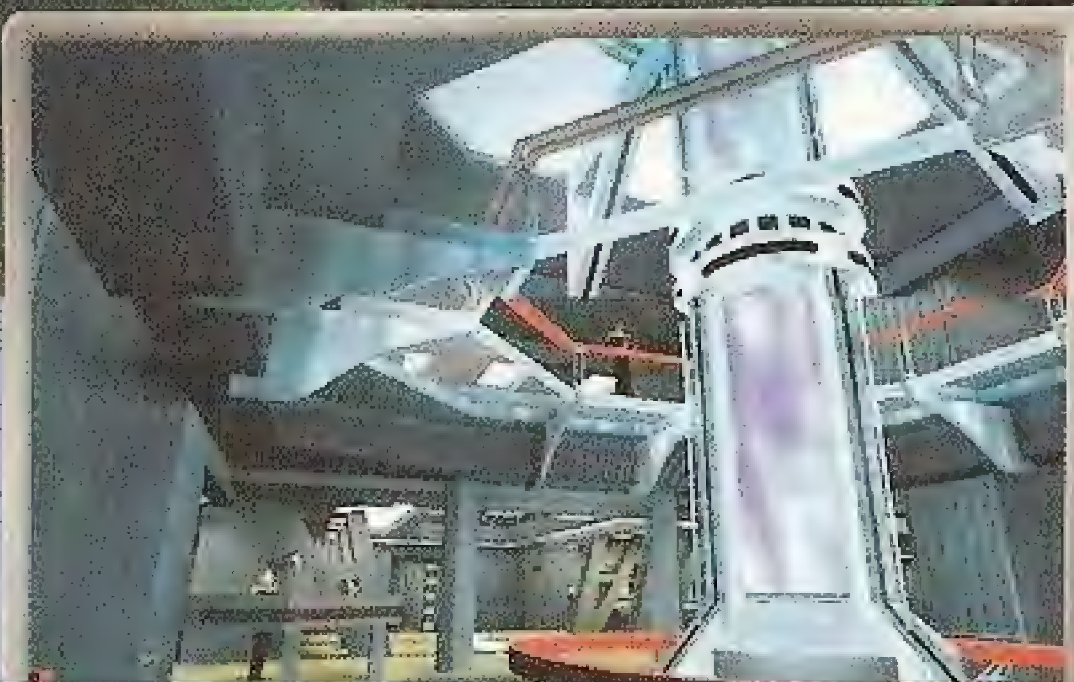
Jeśli bawi cię niewygodna obsługa z klawiatury i podróż po świecie ze średniej jakości fotografii, jest to program dla ciebie **4**

WERSJA POLSKA
Dobre tłumaczenie nie wystarcza. Trzeba jeszcze umiejętnie dobrać aktorów **3-**

Tekst: Jacek „Randall" Piekara

Załoga Voyagera przeżywa wspaniałe przygody. Niestety, jak się okazuje, nie w każdym odcinku. Czasami życie członka załogi może okazać się przeraźliwie nudne

STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE
EXPANSION PACK


Virtual Voyager umożliwia zwiedzenie wszystkich pokładów – także tych, na których znajdują się najważniejsze elementy


W trakcie wędrówki spotkasz wielu współtowarzyszy podróży

Wysokie oceny, jakie zdobył STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE oraz duża popularność gry praktycznie gwarantowały, że ukażą się kolejne komputerowe przygody załogi Voyagera. Tak też się niebawem stało – pojawił się STV:EF EXPANSION PACK, przeznaczony zarówno dla samotnych graczy, jak i miłośników zmagań z żywymi przeciwnikami. Niestety, jeśli chodzi o zabawę w pojedynkę, to dodatek spodoba się zapewne wyłącznie najbardziej zagorzałym miłośnikom świata Star Trek. Nowemu produktowi brakuje przede wszystkim rozbudowanej i trudnej kampanii, która mogłaby na dłużej przykuć do monitora. Do wyboru masz zaledwie kilka niezbyt skomplikowanych misji, które można ukończyć w bardzo krótkim czasie. Takie rozwiązanie to stanowczo za mało dla fanów gier akcji.

Pewną osłodę w tej sytuacji stanowi tryb Virtual Voyager, czyli możliwość zwiedzenia całego statku podczas wirtualnej wycieczki. Jako członek załogi możesz przemierzać wszystkie pokłady statku, uruchamiać przeróżne urządzenia czy gawędzić z pozostałymi mieszkańcami Voyagera. Nie mogło też zabraknąć możliwości przeglądania przeróżnych baz danych – wybór jest naprawdę bardzo duży – od przepisów kulinarnych, przez listę chorób, do informacji na temat broni. Wiadomości jest rzeczywiście wiele i można w przyjemny sposób pogłębić swoją wiedzę o Star Trek. Po Voyagerze nie włóczysz się jednak bez celu. Podczas tej wirtualnej wycieczki otrzymujesz do wykonania różne zadania, np. musisz odwiedzić holodeck czy też znaleźć kody dostępu, co nieco ożywia tę twoją monotonną momentami wędrówkę.


Dostęp do wszystkich broni nie czyni z ciebie mistrza. Musisz jeszcze włożyć wiele wysiłku, żeby nauczyć się nimi skutecznie posługiwać

Jednak mimo tych wszystkich atrakcji, zabawa w zwiedzanie statku spodoba się zapewne tylko najwytrwalszym fanom serialu, pozostałym natomiast szybko się znudzi. **Tym bardziej, że interakcja ze światem czy członkami załogi jest tylko powierzchowna. Większość przedmiotów to jedynie dekoracje, a od osób zgromadzonych na pokładzie przeważnie usłyszysz: „Nie mam czasu", „Nie widzisz, że pracuję?", „Przyjdź później" lub inne tego typu odzywki.** Nawet uruchomienie samozniszczenia statku nie wzbudza w nich większego ożywienia, chociaż Voyager rzeczywiście robi wielkie buuum. Tryb Virtual Voyager dodatkowo pogrąża bardzo wolne wczytywanie poszczególnych pokładów statku, mimo że niektóre z nich nie są zbyt rozległe.

Natomiast jeśli chodzi o zabawę w kilka osób, to EXPANSION PACK okazuje się produktem godnym polecenia. **Oprócz ponad 20 nowych map – z czego pięć przygotowali fani STV:EF – pojawiło się aż pięć**

nowych trybów rozgrywki wieloosobowej. Trzy z nich – Action Hero, Elimination i Disintegration to niezbyt duże, ale za to ciekawe modyfikacje klasycznego Deathmatch. W tym pierwszym jeden z graczy zaczyna zabawę z kompletem naładowanych do pełna broni i posiada umiejętność regeneracji. Mimo tej przewagi wcale nie ma łatwego zadania, gdyż pozostali gracze będą na niego polować – za wyeliminowanie Bohatera otrzymuje się aż pięć fragów, a ten, komu się powiodło, zajmuje jego miejsce. W Elimination każdy z zawodników ma określoną liczbę żyć i wygrywa ten, kto zostanie samotnie na polu boju, co zmusza do rozsądniejszego planowania swoich posunięć. Ostatni tryb jest najbardziej podobny do zwykłego Deathmatch, a różnica polega na tym, że każdy z graczy ma Compression Rifle, której nawet jedno trafienie okazuje się śmiertelne. Wszyscy mają równe szanse i liczy się tylko refleks oraz celne oko.



Oprawa graficzna to jedna z mocniejszych stron STV:EF. Szkoda, że tryb Virtual Voyager jest na nieco niższym poziomie



Niestety, wszyscy członkowie załogi Voyagera są bardzo zajęci i prawie nigdy nie mają dla ciebie czasu

Najciekawsze są jednak Assimiliation oraz Specialties. W tym pierwszym do boju stają drużyny Borgów i Federacji. Cele każdej ze stron są proste: jedni mają zasymilować wszystkich przeciwników, a drudzy zabić królową Borgów. Oczywiście każda z drużyn ma swoje mocne i słabe strony. Borgowie są powolni, ale potrafią wyrobić sobie odporność na trafienia z broni Federacji (z wyjątkiem I-Mod). Poza tym w przypadku zagrożenia mogą przenieść się w podprzestrzeń, gdzie są nietykalni i niewidzialni, a następnie pojawić się w zupełnie innym miejscu – całe szczęście, że ta teleportacja działa tylko na niewielkie odległości i nie można jej używać zbyt często. Szanse są więc wyrównane, a różnorodność przeciwników znacznie zwiększa atrakcyjność zabawy.



W Specialties gracz wybiera jeden z „zawodów" – np. medyka, snajpera czy technika, co ma znaczny wpływ na jego możliwości. Medyk zaczyna zabawę z umiejętnością regeneracji oraz posiada hypo, którym może leczyć pozostałych członków drużyny. Z kolei technik potrafi rozpoznać hologramy i widzi postacie używające Personal Cloaking Device. Takie zróżnicowanie wymusza jeszcze ściślejszą współpracę całej drużyny, gdyż bez tego zwycięstwo okazuje się o wiele trudniejsze.

Jedyny minus gry w wiele osób to słabe przystosowanie botów (zawodników sterowanych przez komputer) do nowych trybów rozgrywki. Niezbyt dobrze sprawdzają się one w Specialties – nie potrafią optymalnie wykorzystywać zdolności postaci, a w Assimilation lepiej zrezygnować z ich wykorzystania. Szata graficzna oraz oprawa muzyczna nie uległy natomiast większym zmianom w porównaniu z wersją podstawową gry. Jedynym wyjątkiem jest podłożenie oryginalnego, filmowego głosu Seven of Nine. Pojawiły się co prawda nowe modele postaci, np. Queen Arachnia czy Ferengi, ale nie jest to zbyt duża innowacja. STV:EF EP to gra praktycznie tylko dla zapalonych miłośników świata Star Trek lub rozgrywek wieloosobowych. Jeśli nie należysz ani do jednych, ani do drugich, to ten dodatek raczej ci się nie spodoba.



PC | PSX | N64 | DC | A

STV: Elite Force Expansion Pack

Kosmiczna Akcja

99 zł | Activision / LEM | 1-wieloos.

Min: Pentium II 233, 64 MB RAM, 280 MB HD
Zal: Pentium III 500, 128 MB RAM, 700 MB HD

Grafika | Dźwięk 5 | Frajda

+ Pięć nowych trybów multiplayer, oryginalny głos Seven of Nine

– Brak nowej kampanii dla jednego gracza, zwiedzanie Voyagera szybko staje się nudne

Duży nacisk na grę sieciową i wycieczkę po Voyagerze sprawia, że tryb dla jednego gracza potraktowano po macoszemu

4

kto to zrobił

RAVEN SOFTWARE

Ich pierwszą znaną grą był SOLDIER OF FORTUNE, który zdobył duże uznanie wśród miłośników gier akcji. Kolejna gra FPP tej firmy – STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE także okazała się dużym hitem i nawet ogłoszono ją najlepszą grą opartą na serialu Star Trek. Ciekawe, czy kolejny będzie inny gwiezdny świat – Star Wars...

Adres: www.ravensoft.com/ef_expansion.html

Znajdziesz tu jedynie kilka screenów oraz bardzo krótkie i zdawkowe informacje o EXPANSION PACK

Wycieczka po Voyagerze



Jeśli nie jesteś fanem serii to plany pokładu okażą się nieocenione – przynajmniej nie będziesz krążył na oślep



Musisz zebrać aż dziewięć takich figurek, a niektóre z nich są znacznie lepiej ukryte



Niestety, w lekarza pobawić się nie możesz, choć doktor z chęcią zaaplikuje ci jakiś zastrzyk

Piękne kobiety bywają, niestety, niebezpieczne

Tekst: Andrzej „C(w)alineczka" Cwalina

ULTIMA ONLINE THIRD DAWN

Gry online muszą sprostać wysokim wymaganiom stawianym im przez graczy. Dobrze więc, że UO:TD w niewiarygodny sposób zmienia zabawę 2D w 3D



Walka z potworami trwa i nadal trwać będzie, bez względu na to, jakie jeszcze zmiany zajdą w grze. Słowo fana ULTIMY

ULTIMA ONLINE należy do bardzo młodego gatunku gier, jakim są MMORPG (massive multiplayer online role playing game). W wolnym tłumaczeniu termin ten oznacza internetową zabawę role playing dla wielu graczy. W odróżnieniu od innych rozrywek sieciowych w świecie ULTIMY, Brytanii, na jednym serwerze mogą grać nie 4, 16 czy 64 osoby, tylko tysiące! Co ciekawe, ULTIMA ONLINE nie ma swoistej fabuły, brak jej również zakończenia. Tutaj możesz zostać krawcem, kowalem, stolarzem, łowcą, magiem, wojownikiem – kimkolwiek zechcesz. Z czasem może nawet postanowisz osiąść gdzieś na stałe, zbudować dom, zamek, a nawet założyć gildię – możliwości jest naprawdę wiele. Zabawa w świecie Brytanii trwa 24 godziny na dobę, w momencie przerwania gry przez ciebie inni bohaterowie nadal pokonują potwory, odkopują skarby itp. – akcja nie zatrzymuje się nawet na chwilę.



Latające smoki to jeden ze stałych elementów gry. Ciekawe, co ten miluś puści tym razem z ogniem. Ops... dymem

ULTIMA ONLINE: THIRD DAWN (Trzeci Świt) to już drugie rozszerzenie świata gry. Jednak tym razem zmianie uległ nie tylko świat Brytanii (dodano nową krainę Ilshenar), ale również grafika. Żeby zachować kompatybilność ze starą, wysłużoną dwuwymiarową krainą, akcję gry nadal obserwujesz z rzutu izometrycznego, charakterystycznego dla serii ULTIMA. Wszystkie postaci, potwory i większość przedmiotów są jednak w pełni trójwymiarowe. Taka zmiana w erze wszechobecnych akceleratorów graficznych była niezbędna, aby ULTIMA ONLINE mogła kontynuować swój żywot i przyciągać nowych graczy. Jak na razie trójwymiarowa przygoda dość często kończy się zawieszeniem komputera, aczkolwiek firma Origin prowadzi intensywne prace nad usunięciem wszystkich usterek. Z biegiem czasu sytuacja ma się poprawić dzięki częstym łatkom, które przy uruchomieniu gry same ściągają się z Internetu i instalują w grze.

Ilshenar, oprócz fizycznego powiększenia świata gry, udostępnia nowe lokacje, jak np. pełne mroku i niespotykanych jak dotąd potworów podziemia, gdzie przyjdzie stawić czoło Kościanemu Smokowi, potrafiącemu wskrzeszać poległych, albo Czarnej Wdowie i jej zastępom pająków pilnujących przejść do niższych poziomów, czy wreszcie Jednorożcowi walczącemu w obronie dobra i wyczulonemu na

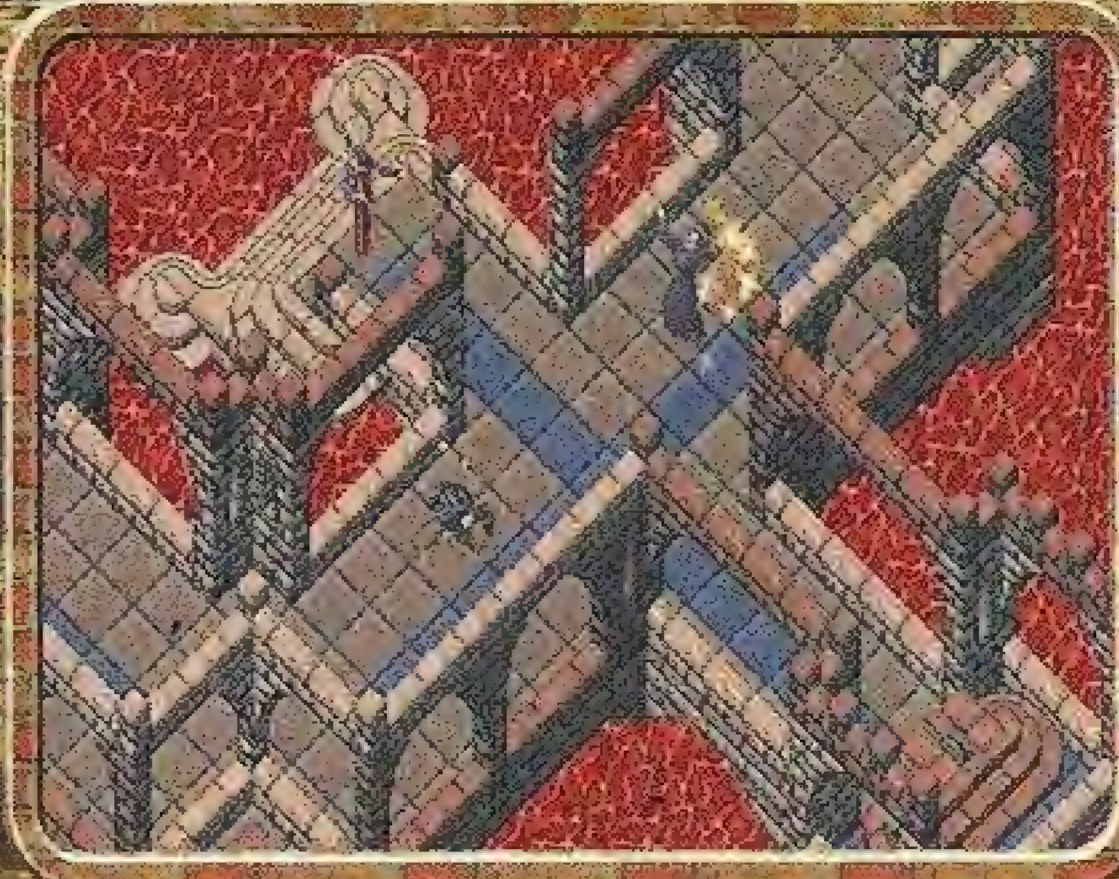


W nowej krainie czeka na ciebie sporo atrakcji

kto to zrobił

ORIGIN

Założona przez Richarda Garrota, znanego również w świecie gier jako Lord British, firma ma na swoim koncie sagę o przygodach Avatara – sławną serię RPG ULTIMA. Origin jest odpowiedzialny także za powstanie WING COMMANDER czy chociażby CRUSADER. Niestety, ostatnio firma została wykupiona przez Electronic Arts i najprawdopodobniej będzie zajmować się tylko rozwojem świata Brytanii.



Nowa architektura? Tylko jakaś taka zbyt ażurowa. Przydało by się dorzucić jeszcze parę cegieł



Oj, tym razem to już pojedynek nie na żarty. Gdy skrzydlata maszkara atakuje, trzeba jej oddać

najdrobniejsze przejawy chaosu. Autorzy UO3D, zdecydowali, że w krainie Ilshenar budowanie domów będzie zabronione. Po pierwsze, chcieli, aby nowa kraina zachowała swój dziewiczy wygląd, nieskalany posępnymi wieżami magów czy warowniami wojowników. Drugi powód wynika z technicznych trudności, ponieważ budowle i gromadzone w nich przedmioty powodują opóźnienia i obciążenie serwera.

Bardzo interesującą zmianą jest możliwość okazywania różnych emocji przez twojego bohatera. Kiedy czujesz się zmęczony, możesz przeciągle ziewnąć, pokazując wszystkim wokoło, że masz ochotę się zdrzemnąć. Oczywiście, różnych gestów jest bardzo wiele – potakujące kiwanie głową, machanie ręką na powitanie, czy chociażby klaskanie dłońmi w odpowiedzi na interesującą opowieść to tylko niektóre z nich. UO3D wprowadziła również unikalny system tytułów. Na przykład, jeśli jesteś zaprzysięgłym wrogiem orków i wytrwale odsyłasz je w zaświaty, to po pewnym czasie, w uznaniu za zasługi na tym polu, zostaniesz nagrodzony specjalnym przydomkiem.

Niestety, UO3D nie pozostaje bez wad – jedną z największych jest zabronienie odbywania jakichkolwiek walk pomiędzy graczami na terenie Ilshenar. Jeśli chcesz udowodnić komuś swą rację w pojedynku, musisz powrócić na stary kontynent. W zamian za tę niedogodność gracze oznaczeni jako mordercy raz na miesiąc będą mogli przemierzać nową krainę, nie bojąc się łowców głów. Istotnym zmianom uległo również menu gry. Znacznie zwiększono objętość plecaków, skrzyń i co najważniejsze skrytki bankowej.

A jak wygląda nowa grafika? Potwory w 3D prezentują się naprawdę dobrze. Co ciekawe, wszystkie istniejące już postaci i kreatury zostały odnowione – trójwymiarowy styl nadał im o wiele bardziej krwiożerczy wygląd. Największe zmiany zaszły w obrębie magicznych zaklęć: najprostsze z nich wygląda niczym noworoczny fajerwerk – naprawdę jest na co popatrzeć. Niestety, za wszystkie udoskonalenia trzeba zapłacić mocniejszą konfiguracją komputera. Trójwymiarowa grafika z pewnością podziała jak magnes na nowych graczy, chociaż większość weteranów niechętnie zaakceptuje tak radykalne zmiany. Nowe, niezbadane tereny są ogromną pokusą, dlatego też UO3D to praktycznie obowiązkowa pozycja dla wszystkich miłośników serii. Efekty dźwiękowe również doczekały się małego remontu, aczkolwiek wiele się nie zmieniło. UO3D to jedna z najlepszych gier RPG, jakie pojawiły się na rynku. Jeśli tylko jesteś szczęśliwym posiadaczem stałego dostępu do Internetu, to nie zastanawiaj się dwa razy i biegnij po nią migiem do sklepu!



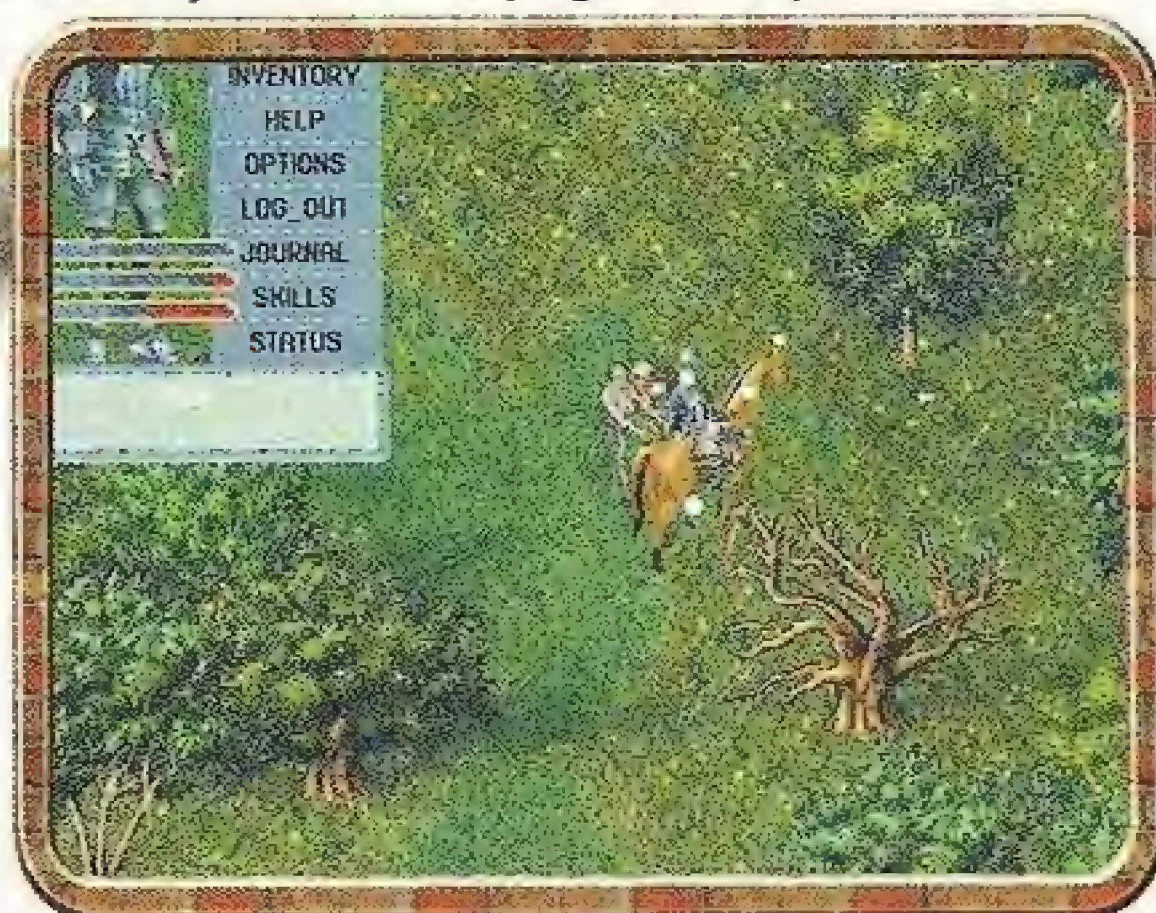
Grafika jest naprawdę śliczna. Możesz obejrzeć, jak w świecie ULTIMY wyglądają białe smoki. A może to ichnie łabędzie?

Tekst: Tomasz „Coval" Kowalski



Strona oferuje informacje o grze oraz obecnej w niej polskiej społeczności. Tutaj dowiesz się, jak odnaleźć rodaków





Dokąd by tu pojechać? W prawo czy w lewo? Jak okiem sięgnąć, trawa i jeszcze jakieś maszkary



Brytania przeżywa wielki rozkwit. Do miasta zjeżdżają różne persony. Ale mają śliczne, średniowieczne ubranka

FORMULA 1 2001

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy SONY możecie wygrać grę FORMULA 1 2001! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 21 VI 2001 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Wymień nazwy 3 torów FORMUŁY 1!

Oto kolejna, coroczna edycja wyścigów Formuły 1. Tym razem w nieco zmienionej postaci...

FORMULA ONE 2001 to kolejny już, szósty, tytuł z serii gier traktujących o wyścigach Formuły 1. W tym roku gra wyszła jednak z rąk zupełnie nowych programistów, bezpośrednio związanych z Sony. Europejski oddział firmy zastąpił dotychczasowych twórców – firmę Psygnosis i Studio 33. Taka zamiana jest jednak jak najbardziej uzasadniona. Dopiero teraz gra wygląda, jak należy. Poprzednie wersje tego tytułu, mimo że stały na wysokim poziomie, sprawiały wrażenie niedopracowanych.

Teraz Sony po raz kolejny raczy cię oficjalną licencją FIA, dzięki której **w grze dostępne są wszystkie samochody i kierowcy sezonu 2001. Standardowo już, każdy bolid, jak i kierowca, zostali dokładnie oklejeni oficjalnymi reklamami. Zaś tory, na których przyjdzie ci się ścigać, zostały pieczołowicie odwzorowane, a daty rozgrywanych GRAND PRIX zgadzają się z realnymi terminarzami.**

Gra już od samego początku robi naprawdę bardzo dobre wrażenie. Po obejrzeniu intro twoim oczom ukazuje się idealnie skonstruowany ekran opcji. Poprzednie wersje nie miały się pod tym względem czym pochwalić. Do wyboru masz kilka standardowych wariantów gry: practice, single race, championship i time attack. Tutaj również postarano się o odrobinę świeżości, zrywając z ogólnie panującą rutyną „zawartości" trybów rozgrywki. Practice nie jest zwykłym trybem, podczas którego możesz sprawdzić jedynie swoje umiejętności. Tryb ten najbardziej powinien spodobać się fanatykom grzebania w ustawieniach samochodu. **Można tutaj dostroić praktycznie wszystko, przetestować zmiany „na żywo" na torze i ponownie wrócić do garażu w celu dokonania ewentualnych korekt.** Jest to idealna opcja dla kierowców, którzy chcą mieć wszystko dopięte na ostatni guzik. Tryb time trial



Walka na torze toczy się o najwyższą stawkę, nie dziwi więc, że zawodnicy jadą na maksimum swoich możliwości i czasem wypadają z gry



Wersja na PSX od tej na PS2 różni się tylko grafiką. Dawka grywalności w obu wersjach jest taka sama. Ten zakręt to pikuś!



Uwaga na niedzielnych kierowców! Nie każdy jest przecież takim demonem dróg, jak ty

Gaz „do dechy" i możesz jechać


Jazda po torze to sama przyjemność, gdy świeci słońce


W tym sporcie bardzo dużo zależy od warunków meteo...


Gdy robi się mglisto, spada widoczność, wóz się ślizga...


... a w strugach deszczu przestaje w ogóle trzymać się jezdni

nie odstawałby w żaden sposób od normy, gdyby nie fakt, że swój wynik czasowy możesz za pomocą komputera wysłać na oficjalną stronę gry i skonfrontować ją z osiągnięciami pozostałych graczy. Możliwe jest to dzięki temu, że czas, jaki otrzymałeś, zamieniany jest na specjalny kod, który później wystarczy wpisać na stronie internetowej.

Kolejną znaczącą innowacją okazuje się inteligencja pozostałych kierowców. Jest to chyba pierwsza gra, w której możesz poczuć, że na torze ścigasz się z kimś więcej niż tylko ze sztuczną inteligencją. Rywale zachowują się, jakby w końcu zaczęli planować swoje ruchy, a nie bezwiednie jechać z góry ustaloną ścieżką. Czasami nawet przejawiają skłonności do kombinowania. Gdy zajedziesz im drogę, nie wjadą ci bezmyślnie w „bagażnik", tylko spróbują wyminąć kosztem wypadnięcia z toru lub ostro zahamują. Walka na torze jest bezpardonowa. Nikt nie przebiera w środkach, ale wszyscy liczą się z regulaminem.

Ta FORMUŁA została tak skonstruowana, żeby zadowolić zarówno gracza zręcznościowego, kładącego nogę na pedał gazu „do dechy", jak i tego, który ceni sobie dokładność i precyzję jazdy. Jest kilka trybów i opcji, które dostroją produkt do indywidualnych potrzeb. **Nie ma tutaj natomiast podstawowej opcji dostępnej w większości gier wyścigowych czyli automatycznego wyhamowywania przed zakrętem.** Kierowcy stawiający pierwsze kroki bolidem mknącym z prędkością przekraczającą ponad 300 km/h mogą mieć więc problemy z wytraceniem prędkości w odpowiednim momencie i bezpiecznym zaparkowaniem.

Oprawa audiowizualna to mocna strona konsoli PLAYSTATION 2. Płynność animacji stoi na bardzo wysokim poziomie. To, co można zobaczyć na PS2 przejdzie twoje najśmielsze oczekiwania. Brakuje tylko jakiegoś dodatku uprzyjemniającego grę, filmiku wprowadzającego do każdego z GRAND PRIX czy teledysku przedstawiającego bolidy. Byłyby na pewno smakowitym kąskiem i znakomitym uzupełnieniem produktu. Taką rolę w wersji limitowanej gry spełnia płyta DVD i zawarte na niej materiały z prawdziwych torów Formuły 1.

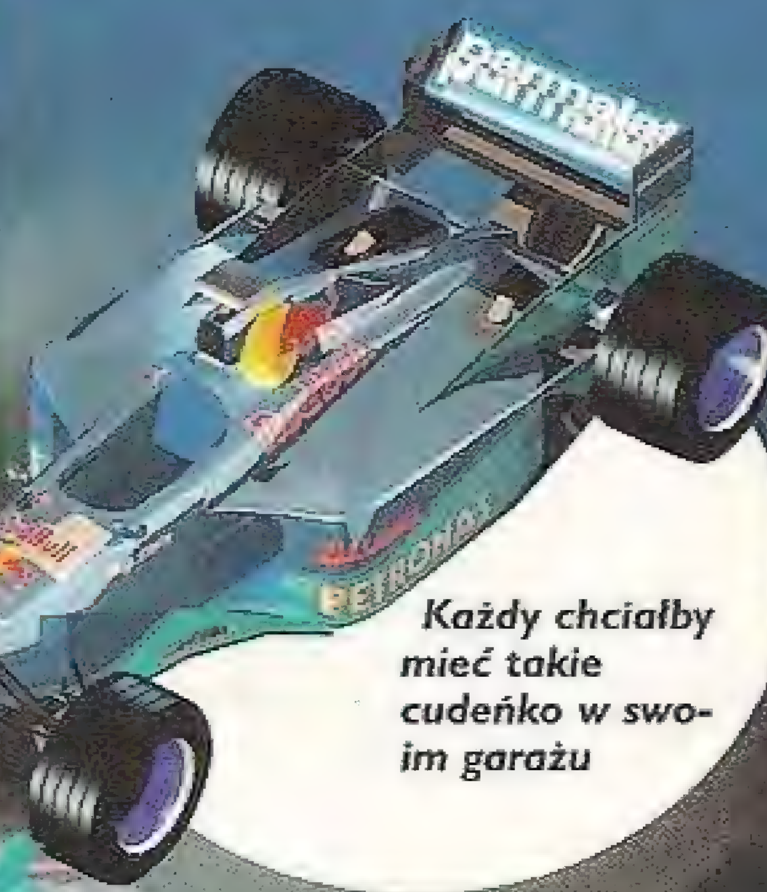
Każdy z samochodów posiada właściwy tylko sobie dźwięk silnika i rzeczywiście, siadając za sterami różnych bolidów, zauważasz wyraźną różnicę. Nie słyszysz ciągle tego samego, monotonnego ryku maszyny. **Przebieg wyścigu komentowany jest przez profesjonalnych spikerów sportowych, Murray'a Walker'a i Martina' Brundle'a.** Panowie czasami bardzo żywo ze sobą dyskutują, ale mają, niestety, i dłuższe przerwy. Ich komentarz jest więc bardzo nierówny – gdy obijasz się o bandę, wpadasz w poślizg czy wylatujesz na pobocze, spikerzy cały czas komentują twoje wybryki, podkreślając, jaki to masz dzisiaj zły dzień. Zdarza im się natomiast przeoczyć np. fakt, że właśnie wyprzedziłeś na zakręcie dwóch czołowych kierowców i objąłeś prowadzenie! **Oprócz komentarza tych panów często usłyszysz w swoich słuchawkach wskazówki i informacje od ludzi siedzących w twoim boksie.** Ostrzegą cię o wypadku na torze i zaproponują odwiedziny w celu wymiany opon czy zatankowania benzyny.

FORMULA ONE 2001 jest grą bardzo dobrą, najlepszą z serii, i wciągnie cię na długo do zabawy. Mnogość opcji konfiguracyjnych bolidu, szybka jazda i fenomenalna grafika przemawiają same za siebie. Jest to obowiązkowa pozycja dla fanów gatunku. Jak na razie nie ma lepszej Formuły 1 na PS2. Gorąco polecamy ją wszystkim mniejszym, większym, a nawet całkowitym maniakom sportów samochodowych. Gdy nie masz własnego pojazdu albo nie chcesz na drodze ćwiczyć podobnych ewolucji (niebezpieczne!), lepiej zasiądź przed konsolą.


Walka toczy się „koło w koło". Nikt tu nie przebiera w środkach i każdy gna przed siebie, więc bądź ostrożny i nie daj się zepchnąć z toru


Rubens Barichello z drużyny Ferrari poprowadzi cię krok po kroku


Umyślne spychanie na pobocze może skończyć się dyskwalifikacją


Każdy chciałby mieć takie cudeńko w swoim garażu



Na stronie można znaleźć garstkę informacji o tym tytule, trochę screenów. W sumie nic specjalnego


Ten zakręt tylko z pozoru wygląda na łagodny. Zaraz zresztą sam się przekonasz

kto to zrobił

SCE STUDIO LIVERPOOL

Ludzie z SCE STUDIO LIVERPOOL to nowi „twórcy" serii, którzy należą do koncernu Sony. W swojej roli sprawdzili się doskonale. Choć nie mieli wcześniej do czynienia z F1, naprawili wszystkie błędy poprzednich części, wzięli pod uwagę sugestie graczy i wprowadzili wiele własnych innowacyjnych rozwiązań.

PC | PSX | PS2 | DC | A

Formula One 2001
Formuła 1 na Wysokim Poziomie

249 zł | SCE Studio / SONY | 1-2 graczy

● Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card, Kierownica Speedstar 2

Grafika 4 | Dźwięk 4 | Frajda 5

+ Bardzo dobra grafika, świetne tory, duży realizm jazdy, zabawne komentarze
– Przydałyby się wstawki filmowe między wyścigami

Wyścigi Formuły 1 na bardzo wysokim poziomie. Dla posiadaczy PLAYSTATION 2 pozycja obowiązkowa! 5-

Tekst: Michał „Krooger" Cichy

TIME CRISIS PROJECT TITAN™

Czasami okazuje się, że rozbudowana fabuła i piękna grafika wcale nie są potrzebne do tego, żeby gra sprawiała przyjemność

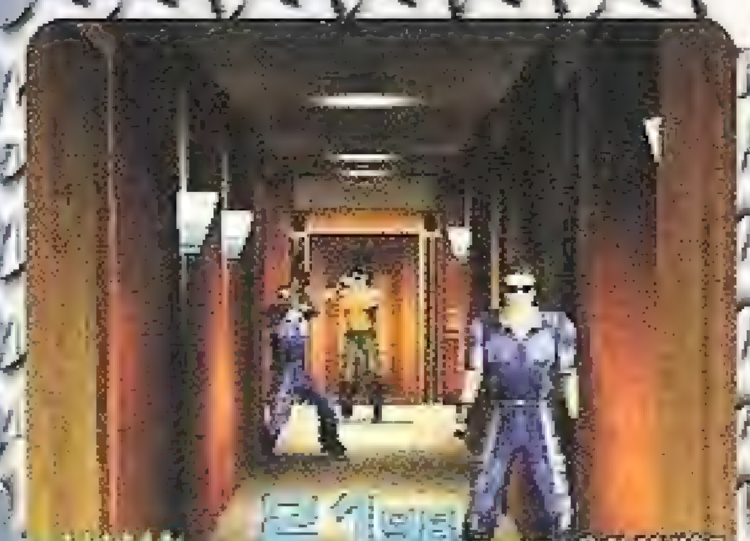
kto to zrobił

NAMCO

W 1955 roku pewien przedsiębiorczy Japończyk oferował dzieciom przejażdżki na dwóch bujanych konikach znajdujących się na dachu domu w Yokohamie. Taki początek miała firma NAMCO, gigant na rynku automatów do gier i konsol. Z jej ogromnego dorobku wystarczy wymienić takie tytuły jak PAC MAN czy TEKKEN.



Przeciwnicy mają to do siebie, że sami nie giną. Musisz ich zlikwidować



Czas to najważniejsza rzecz w takiej grze: dojdzie do zera, GAME OVER!



Jak już podjąłeś ważną decyzję o wystawieniu się na strzał, to przynajmniej traf wroga!



Niektórzy panowie są niegrzeczni i chowają się za tarczami. Nieładnie!

Tak jest właśnie w przypadku serii TIME CRISIS (najnowsza jej część nosi nazwę TIME CRISIS: PROJECT TITAN). Jej twórcy zamierzają bowiem zapokajać najbardziej podstawowe potrzeby gracza. Po co rozwiązywać problemy, biegać po zaułkach, decydować, w którą uliczkę skręcić? To wszystko jest może i zabawne, ale nie wtedy, kiedy wraca się ze szkoły po wyjątkowo ciężkim dniu i pragnie się mało skomplikowanej rozrywki. Wtedy właśnie nadchodzi czas na gry typu TIME CRISIS. Jak sama nazwa wskazuje, musisz w nich wygrać wyścig z czasem. Zabawa wywodzi się z jednej z atrakcji wesołego miasteczka, w której strzelało się do kartonowych postaci (no i dostawało w nagrodę maskotki). **Tym razem stawka jest większa, ponieważ chodzi o życie porwanej kobiety, a do tego o dobre imię agenta Richarda Millera, niesłusznie oskarżonego o zamordowanie pewnego prezydenta. Tak więc jako dzielny Miller chwytasz broń (warto sobie kupić specjalny pistolecik przeznaczony do gier tego typu) lub uczysz się obsługi trzech przycisków na padzie i ruszasz do boju.** Konsola sama prowadzi cię do ataku, a jedyne, o czym masz decydować, to czy chcesz wychylić się z ukrycia, do kogo zamierzasz strzelić i gdzie wycelować (w ścianę czy we wroga). W niektórych przypadkach możesz sobie wybrać drogę ataku, ale dotyczy to jedynie starć z najtrudniejszymi wrogami. Przeciwnicy pokazują się na planszy jak papierowe kukiełki i utrudniają ci skończenie zadania w odpowiednim czasie. A na oczyszczenie każdego poziomu masz naprawdę niewiele minut, dlatego też kolejne poziomy będziesz przechodził wiele razy. I tutaj zbliżamy się do paradoksu. Z jednej strony gra jest męcząca. Czas szybko się kończy i kolejne etapy trzeba powtarzać od samego początku. Grafika jest paskudna, pełna pikseli, a wybuch granatu może cię powalić na ziemię wcale nie siłą ataku, ale wyglądem czerwonych kwadracików rozpryskujących się po ekranie. Zadbano wprawdzie o zróżnicowanie etapów (akcja rozgrywa się m.in. na okręcie, w hangarze i w zaułkach domostwa), ale wszystkie one wyglądają paskudnie. Przeciwnicy są – łagodnie mówiąc – kanciaści, a jedyne, co mówią to: „Bierzcie go!" lub „Zaraz cię złapiemy!" Nie można także zachwycić się fabułą, która jest naiwna jak rzadko kiedy. **Z drugiej jednak strony coś przykuwa do tej gry i sprawia, że chcesz w niej dotrwać aż do samego końca. Złościsz się, rzucasz padem, mamroczesz, że znowu czas się za szybko skończył, a potem próbujesz dalej i dalej.** Po pewnym czasie zapominasz o kiepskiej muzyce i fatalnej grafice. Byle do przodu! Nic dziwnego, seria ta wywodzi się z salonów gier, a opracowywaniem produktów na automaty zajmują się prawdziwi spece od wyciągania pieniędzy (wrzuć monetę!).

Do dobrej zabawy w TIME CRISIS potrzebne są jednak dwie, dosyć kosztowne rzeczy. Po pierwsze, specjalny pistolet. Sterowanie padem jest męczące i bolesne dla twoich delikatnych paluszków. Akcję najlepiej podziwia się także na wielkim ekranie telwizora (może by tak kupić panoramiczny...). Jednak nawet bez tych cudeniek gra na pewno znajdzie swoich miłośników, zwłaszcza że oferuje rozrywkę prostą, ale wciągającą. I kto powiedział, że gracze są wymagający?

Richard Miller wpadł jak śliwka w trujący kompot



Na oficjalną stronę gry dotrzesz z witryny producenta. Znajdziesz tutaj obrazki i parę informacji. Nic specjalnego

PC	PSX	N64	DC	A

Time Crisis: Project Titan
Strzelaj, Zanim Uciekną!

159 zł	Namco / Sony	1 gracz

● Wykorzystuje: Memory Card, pistolet

Grafika 2 Dźwięk 3 Frajda 4

+ Wciągająca akcja, możliwość treningu w opcji Time Trial, zabawa ze specjalnym pistoletem
– Fatalna grafika, kiepska muzyka, naiwna fabuła, niska inteligencja przeciwników

To taka gra, która jest prosta i bardzo brzydka, ale przyciąga do ekranów na wiele godzin. Jaki ten świat dziwny... 4

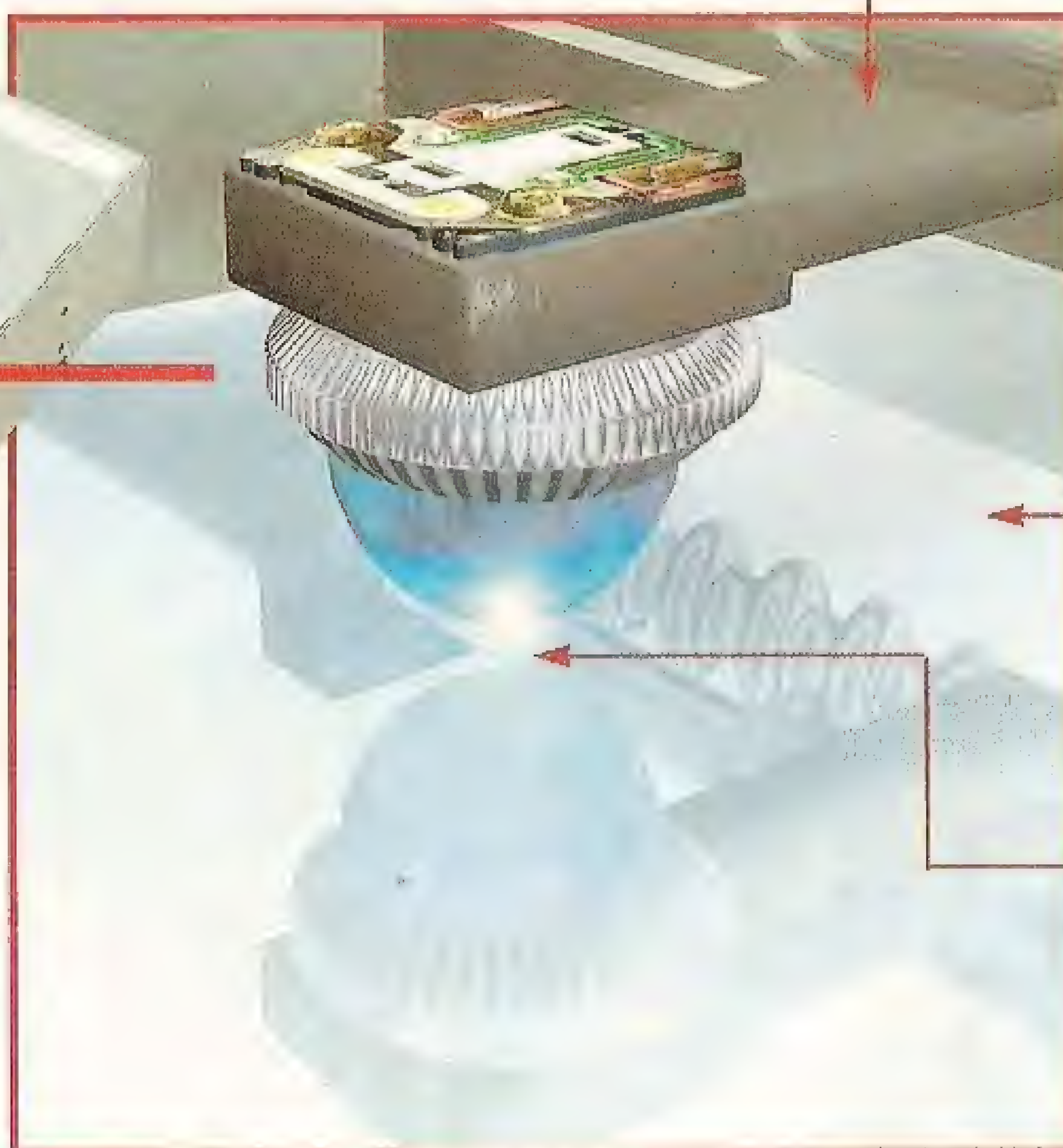
Tekst: Aleksandra „Krupik" Cwalina

JAK OCALIĆ DANE NAGRYWARKA

Zapewne wiele razy zdarzyło ci się stracić dane tylko dlatego, że nie wykonałeś ich kopii. No cóż, mądry Polak po szkodzie

Zapis optyczny





● Nowoczesne nagrywarki potrafią zapisywać dane nawet z prędkością 16x, czyli 2400 kB na sekundę (16 x 150 kB/s). Coraz częściej spotyka się tzw. modele kombo, które, oprócz nagrywania płyt CD-R i CD-RW, potrafią także odtwarzać płyty DVD. Kilku producentów przedstawiło również o wiele bardziej zaawansowane modele, które potrafią zapisywać zarówno płyty CD, jak i DVD.

● Nagrywarki występują w dwóch podstawowych odmianach: wewnętrznej i zewnętrznej. Ten pierwszy model doskonale sprawdza się w przypadku archiwizowania dużej ilości danych na jednym stanowisku.

● Jeśli natomiast zamierzasz zachować dane z kilku komputerów, o wiele lepszym rozwiązaniem będzie model zewnętrzny.

Ramię

● Laser umieszczony jest na specjalnym wysięgniku, który przesuwa go nad płytą CD, umożliwiając dostęp do jej właściwej części.

Powierzchnia płyty

● Zazwyczaj nagrywarka potrafi zapisywać dwa rodzaje płyt. Są to krążki jednokrotnego (CD-R) i wielokrotnego (CD-RW) zapisu.

● Zapis na płytach jednorazowych jest o wiele szybszy, jednak zawartość CD-RW zawsze można skasować i w ten sposób otrzymać miejsce na nowe dane.

● Przy wykorzystaniu odpowiedniego oprogramowania (Direct CD) możliwe jest korzystanie z płyt CD-RW zupełnie tak jak z twardego dysku (można przegrywać dane metodą przeciągnij i puść, kasować pojedyncze pliki, zmieniać nazwy itd.). Taka metoda powoduje jednak ograniczenie pojemności płyt.

Laser

● Płyta CD-R składa się z trzech warstw. Podczas zachowywania danych laser nagrywarki w odpowiedni sposób wypala warstwę barwnika, odsłaniając warstwę odbijającą światło.

● W ten sposób płyta CD-R „imituje" przed odtwarzaczem zwyczajną płytę, na której informacje wytłoczone są w postaci miniaturowych nierówności.

CZY NAPĘD ZIP?

Zapis magnetyczny





Ramię głowicy

● Aby umieścić dane na całej powierzchni specjalnej dyskietki, głowica umieszczona jest na specjalnym wysięgniku, który umożliwia jej przemieszczanie.

Głowica zapisująco-odczytująca

● Specjalna magnetyczna głowica, przechodząc nad powierzchnią nośnika, zmienia jego namagnesowanie, które następnie podczas odczytu jest interpretowane jako binarna 1 lub 0. Ciąg 0 i 1 pozwala na zapisanie odpowiedniej ilości danych (np. w postaci pliku tekstowego).

● Alternatywą wobec stacji dysków są popularne napędy ZIP. Podobnie jak nagrywarki, występują one zarówno w wersji zewnętrznej, jak i wewnętrznej.

● Wersja wewnętrzna może pracować z kontrolerem IDE lub SCSI. Zewnętrzna poprzez SCSI, port równoległy lub USB.

● Napędy ZIP potrafią obsłużyć specjalne dyskietki o pojemności 100 lub 250 MB, co w zupełności wystarcza do przenoszenia nawet dużych plików. Główną wadą stacji tego typu jest to, że nie obsługują standardowych dyskietek 3.5".

Powierzchnia nośnika

● Do zapisu danych wykorzystywana jest specjalna magnetyczna powierzchnia. Podobnie jak w przypadku innych nośników, przed użyciem specjalną dyskietkę należy sformatować.

Tekst: Krzysztof Adamczyk, Rysunki: H. Kołodziejczyk

Na ratunek danym

Coraz więcej informacji, rosnące, ale wciąż za małe, pojemności twardych dysków stwarzają potrzebę archiwizacji chwilowo nieprzydatnych danych. Najprościej wykorzystać do tego celu nagrywarkę lub stację ZIP

INFO
SŁOWNICZEK

❶ Backup – zabezpieczanie danych polegające na sukcesywnym kopiowaniu ważnych plików bądź całej zawartości dysków na inne nośniki (CD-R, ZIP itd.).

❷ ZIP – stacja dysków o pojemności 100 lub 250 MB. Zazwyczaj podłącza się ją do kontrolera twardego dysku, a zewnętrzną np. do złącza USB.

❸ LS 120 – konkurencyjne rozwiązanie wobec ZIP-ów. Oferuje 120 MB miejsca. Napęd LS 120 podłącza się do kontrolera IDE. Zaletą tego napędu jest możliwość korzystania także ze zwyczajnych dyskietek 3.5".

❹ Streamer – specjalny napęd o ogromnej pojemności (30 GB), używający jako nośnika taśmy magnetycznej. Jest on bardzo często wykorzystywany do backupu dużych ilości danych, np. w przedsiębiorstwach.

❺ CD-R/RW – czyli po prostu popularna nagrywarka. Jej główną zaletą jest niski koszt sprzętu oraz płyt. Dla bardziej wymagających użytkowników wadą może być zbyt mała pojemność dysku.

❻ DVD – najnowszy standard przenoszenia danych, oferujący maksymalnie 18 GB miejsca na jednej płytce. W ofercie dostępne są także nagrywarki DVD (DVD-R, DVD-RAM), jednak są one bardzo drogie i niezbyt popularne.

Prawie każdego dnia dzięki twojej pracy z komputerem powstają nowe dane. Niezależnie od tego, czy będą to pliki tekstowe, czy np. save z gry, ich strata może być dla ciebie bardzo trudna do przeżycia... Oczywiście można drukować wszystkie pliki, ale – poza szybkim zaśmieceniem mieszkania – nie przyniosłoby to żadnych efektów. Najlepszym rozwiązaniem jest dokonywanie regularnego Backupu ❶ wszystkich istotnych danych. W przypadku jakiejkolwiek awarii wystarczy wtedy sięgnąć do kopii zapasowej i odtworzyć utracone skarby. Przy sprzyjających okolicznościach już po kilku minutach będziesz mógł ponownie korzystać z ukochanych plików.

Zapisywać, ale na czym?

Tutaj pojawia się pierwszy problem. Jeśli przed zniszczeniem zamierzasz uchronić tylko i wyłącznie niewielkie pliki, to możesz posłużyć się zwyczajną stacją dyskietką. Jej pojemność jest dosyć skromna, jednak jeśli skompresujesz dane (np. programem WinZip), to powinieneś zmieścić je na kilku dyskietkach. Zabezpieczając naprawdę cenne dane, bądź ostrożny, dyskietka jest dosyć zawodnym nośnikiem. Obchodź się z nią ostrożnie, a najlepiej wykonaj dwie kopie cennych plików. Ostrożności nigdy za wiele!

Jeśli natomiast chciałbyś zachować większą ilość danych, będziesz musiał skorzystać z innych nośników, co zazwyczaj wiąże się, niestety, z koniecznością zakupu specjalnego urządzenia. Stosunkowo najprościej jest wyposażyć komputer w dodatkowy napęd dyskietek o większej pojemności. Do wyboru są dwa standardy: ZIP ❷ i LS 120 ❸. Ten ostatni dodatkowo umożliwia korzystanie z dyskietek 3.5". Jednak zastąpienie stacji dysków napędem LS-120 to dosyć spory wydatek: ok. 450 zł! Koszt pojedynczej 120 MB dyskietki to kolejne 60 zł. Bardziej opłacalne jest więc korzystanie z napędów ZIP. Model obsługujący dyski o pojemności 100 MB można kupić już za ok. 300 zł. Za napęd o większej pojemności (250 MB) trzeba zapłacić ok. 500 zł. Model zewnętrzny, korzystający z portu USB, kosztuje ok. 800 zł. Także nośniki są drogie – kosztują odpowiednio 60 i 100 zł za 100 i 250 MB dyskietki. Przy takim poziomie cen okazuje się, że najbardziej ekonomicznym wyjściem jest zwyczajna nagrywarka CD ❺. Ceny najprostszych spadły do ok. 500 zł. Zachęcające są także ceny nośników, nieprzekraczające kilku złoty za sztukę. Nagrywarka oferuje również znacznie większą pojemność zapisu, a wykorzystanie trybu zapisu pakietowego (Direct CD) umożliwia korzystanie z płyt CD-RW zupełnie tak samo jak ze stacji dysków. Dodatkowo na korzyść nagrywarki działa także jej uniwersalność. Oprócz archiwizowania danych, można wykorzystać ją również np. do wypalania płyt audio. Dla najbardziej wymagających użytkowników najlepszym rozwiązaniem okazują się napędy o bardzo dużej pojemności – streamery ❹. Wprawdzie są one dosyć drogie (od 1200 zł za napęd, 250 zł – taśma), jednak pojemnością biją na głowę wszystkie inne rozwiązania. Konkurencją mogą okazać się napędy pozwalające zapisywać płyty DVD ❻, jednak na razie są one zbyt drogie nawet dla profesjonalnych użytkowników.



Instytuty naukowe do zapisu danych stosują także specjalne taśmy magnetyczne

Strategia

Zanim zabezpieczysz swoje najważniejsze dane, powinieneś zastanowić się nad strategią ich archiwizacji. Zazwyczaj jest ona zależna od sprzętu, którym dysponujesz, i ważności zapisywanych danych. Jeśli będziesz chciał zabezpieczyć cały dysk, żeby w przypadku awarii móc odtworzyć jego zawartość, konieczny będzie napęd o dużej pojemności. Stosunkowo nieduży dysk (do kilku GB) można przegrać na CD-RW, wprawdzie dane zajmą kilka płyt, ale zaoszczędzisz na kosztach zakupu



Za najtańszą nagrywarkę wewnętrzną zapłacisz około 500 złotych. Z powodzeniem zastąpi ona też CD-ROM, jednak nie da się jej łatwo przenieść do komputera twojego kolegi

Archiwizacja w praktyce

Cenne dane można zabezpieczać, po prostu wykonując ich kopię, można także skorzystać ze specjalnego programu do archiwizacji.

● Aby go uruchomić, kliknij prawym przyciskiem myszy na ikonie dysku w **„Mój komputer"**. Z menu wybierz **„Właściwości"**, a następnie zakładkę **„Narzędzia"** i **„Twórz kopię zapasową"**.

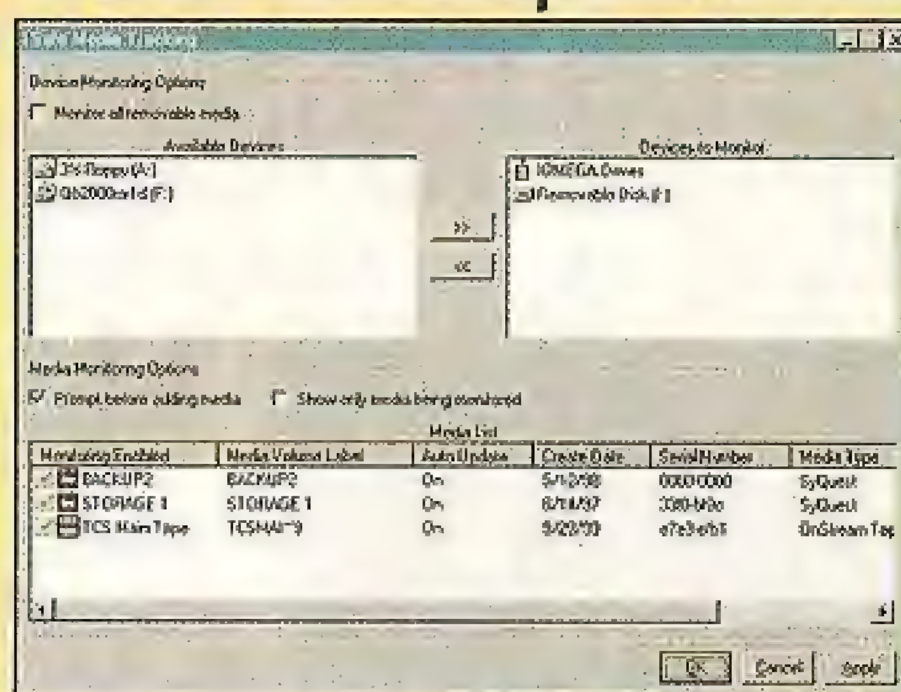
● Zobaczysz okienko z trzema opcjami do wyboru: tworzeniem nowej kopii, modyfikacji istniejącej lub przywrócenia danych. Wybierz **„Utworzenie nowego zadania kopii zapasowej"**. Następnie będziesz musiał zdecydować, czy zamierzasz utworzyć kopię całego dysku, czy tylko określonych plików. Jeśli wybierzesz drugą opcję, wyświetli ci się struktura katalogów na dyskach.

● Teraz wystarczy odhaczyć interesujące cię dane (np. folder **„Moje dokumenty"**) i zdecydować, czy program ma zabezpieczyć wszystkie, czy tylko ostatnio modyfikowane dokumenty.

● Kolejne opcje pozwalają określić miejsce, gdzie zostanie umieszczony plik z danymi oraz włączyć testowanie i kompresowanie danych. Pozostaje ci tylko nazwać archiwum, odczekać odpowiedni czas i gotowe. Utworzony plik możesz np. wypalić na płytce CD-RW. Kolejne uruchomienie programu umożliwi ci zmodyfikowanie archiwum tak, aby znalazły się w nim nowsze wersje plików czy dodane dokumenty. Aby odzyskać dane, wystarczy zamiast opcji tworzenia kopii wybrać opcję przywracania.

● Program sam rozmieści zapisane pliki w odpowiednich miejscach. Uwaga! Często program do tworzenia kopii zapasowych nie jest instalowany razem z podstawowymi elementami systemu. W takim przypadku konieczne jest dodanie go przy pomocy Instalatora Windows. Znajdziesz go w **Panelu sterowania** w **„Dodaj/Usuń programy"**.

www.1visionsoftware.com



Większość porządnych programów do archiwizacji danych jest, niestety, dosyć kosztowna. W zamian dostajesz jednak narzędzie, które pozwala ci nie tylko określić, które pliki mają być chronione, ale też, co ile czasu ma następować zgranie kolejnej kopii. Dodatkowym atutem jest duża liczba obsługiwanych modeli nagrywarek.

www.iomega.com



Darmowe programy też mogą być ciekawe. Na przykład Iomega dołącza do swojego napędu ZIP ciekawe narzędzie do... archiwizacji dźwięków oraz utworów muzycznych. Do napędów Iomegi są też dodawane proste programiki archiwizujące dane.

Nagrywarka zewnętrzna da się łatwo podłączyć do prawie każdego komputera, jednak kosztuje dużo więcej od swojej siostry instalowanej wewnątrz obudowy PC – od 900 zł w górę

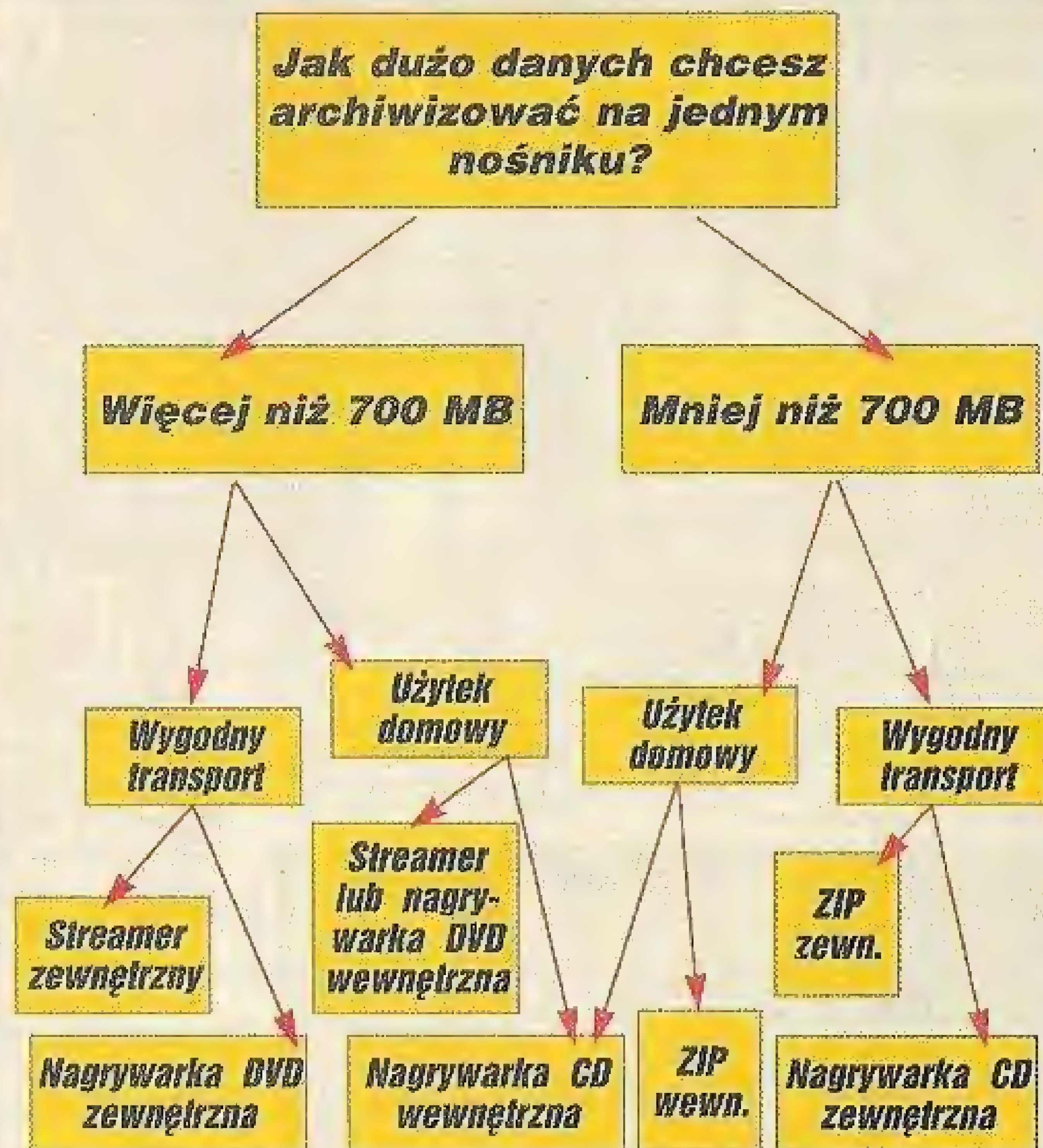
droższych urządzeń. W przypadku większych dysków niezbędny będzie drogi i pojemny napęd. Drugi wariant polega na zabezpieczeniu tylko kluczowych plików. Wadą takiego rozwiązania okazuje się konieczność mozolnego instalowania wszystkich programów po ewentualnej awarii dysku. Zaletą natomiast o wiele niższy koszt. Tutaj doskonale spiszą się stosunkowo niedrogie napędy ZIP, a w przypadku małych plików nawet zwyczajne dyskietki. Jeśli dysponujesz nagrywarką, jedna płyta CD-RW spokojnie pomieści wszystkie istotne dane. Powinieneś także zdecydować, jak często będziesz zabezpieczał swoje pliki. Najlepiej jest to robić w regularnych odstępach czasu, np. raz na tydzień czy miesiąc. Im częściej będziesz dokonywał zapisu, tym mniejsze straty poniesiesz w przypadku awarii czy zawirusowania komputera. Jeśli to możliwe, warto zachować jak najwięcej kopii awaryjnych. Mogą to być np. dwie kolejne wersje z bieżącego i poprzedniego tygodnia. W ten sposób będziesz mógł zabezpieczyć się przed zgraniem zawirusowanych plików. Przed dokonaniem Backupu warto także dokładnie sprawdzić dyski skanerem antywirusowym. Trochę inaczej wygląda sytuacja z danymi, które będziesz chciał przegrać, a następnie usunąć z dysku. W tym przypadku najlepiej sprawdzą się płyty CD-R i nagrywarka działająca w trybie multisesyjnym (dzięki takiemu rozwiązaniu będziesz mógł stopniowo dogrywać dane na płytę, aż do jej zapełnienia).

Wprawdzie komputery są coraz bardziej bezpieczne, a twarde dyski niezawodne, jednak atak wirusa (np. w postaci młodszego brata, który przez pomyłkę wpisał format C:) lub awaria sprzętu może pojawić się w najbardziej nieoczekiwanym momencie. Dlatego zawsze warto regularnie zapisywać swoje najcenniejsze dane, aby zawsze móc je szybko odzyskać.



Zewnętrzny napęd ZIP to wydatek około 600 złotych (model USB – ok. 800 zł). W zamian będziesz mógł swobodnie z nim podróżować. Na jeden nośnik zmieścisz do 250 MB

Odpowiednie narzędzia



Jak widzisz, wybór odpowiedniej metody archiwizacji danych jest ściśle uzależniony nie tylko od tego, ile danych chcesz zapisać, ale też np. od możliwości przeniesienia napędu w inne miejsce (np. do kolegi)

Tekst: Krzysztof Adamczyk; Zdjęcia: archiwum Wydawnictwa H. Bauer, Pioneer, Iomega

Komputerowy magnetowid



Chcesz nagrać program TV bez magnetowidu lub wysłać e-mailem fragment filmu? To proste, gdy skorzystasz z karty tunera!

Kilkanaście miesięcy temu, gdy użytkowników PC ogarnął szał określany mianem multimediów, wiele osób kupiło karty tunera TV. Niestety, nawet najlepsza zabawka szybko się nudzi – również podziwianie prognozy pogody czy najnowszego odcinka „Beverly Hills 90210" na małym ekranie monitora przestało być interesujące. A może by tak spróbować wykorzystać kurzącą się kartę do jeszcze czegoś innego?

Nagraj film, wyślij e-film

Karta tunera telewizyjnego z powodzeniem może służyć do przechwytywania ruchomego obrazu i zapisywania go na dysku komputera. Wystarczy tylko skorzystać z odpowiedniego oprogramowania i twój PC zmieni się w magnetowid, a nawet małe studio filmowe. Zanim jednak zaczniesz zabawę, musisz sprawdzić kilka rzeczy. Po pierwsze, zobacz, *jakimi wejściami dysponuje twoja* karta. **Standardem jest tutaj gniazdo antenowe ❺ (bo to przecież tuner TV) oraz wejście cinch – „composite video" ❸, takie jak w magnetowidach. Niektórzy producenci dodatkowo dorzucają do kompletu złącze S-VHS ❹.**



Jeśli zechcesz nagrać film wyświetlany w telewizji, oczywiście użyjesz anteny lub przewodu doprowadzającego sygnał TV kablowej. Jednak przy tworzeniu filmowych widokówek z twoim udziałem i wykorzystaniu kamery najlepiej skorzystać z wejść S-VHS lub cinch. To, skąd karta tunera ma czerpać sygnał oraz właściwy kanał (przy programach TV), ustawiasz w programie do przechwytywania obrazu. Dalsze postępowanie jest już proste – po prostu w odpowiednim momencie włączasz opcję nagrywania obrazu na dysk i gotowe.

Nic nie jest proste...

Już po pierwszych próbach zgrania filmu na dysk komputera przekonasz się, że powstałe pliki są ogromne, przez co szybko kończy się miejsce na dysku albo obraz nie jest płynny. Tajemnicą sukcesu jest wybranie prawidłowych ustawień pracy programów przechwytujących obraz.

Oprogramowanie kart tunera jest zwykle bardzo prymitywne – potrafi zapisywać filmiki w zwykłym, niekompresowanym formacie AVI. Efektem tego są gigantyczne pliki, ale metoda ta najmniej obciąża procesor i nawet na słabszych komputerach powinno się udać zgrać płynny obraz.

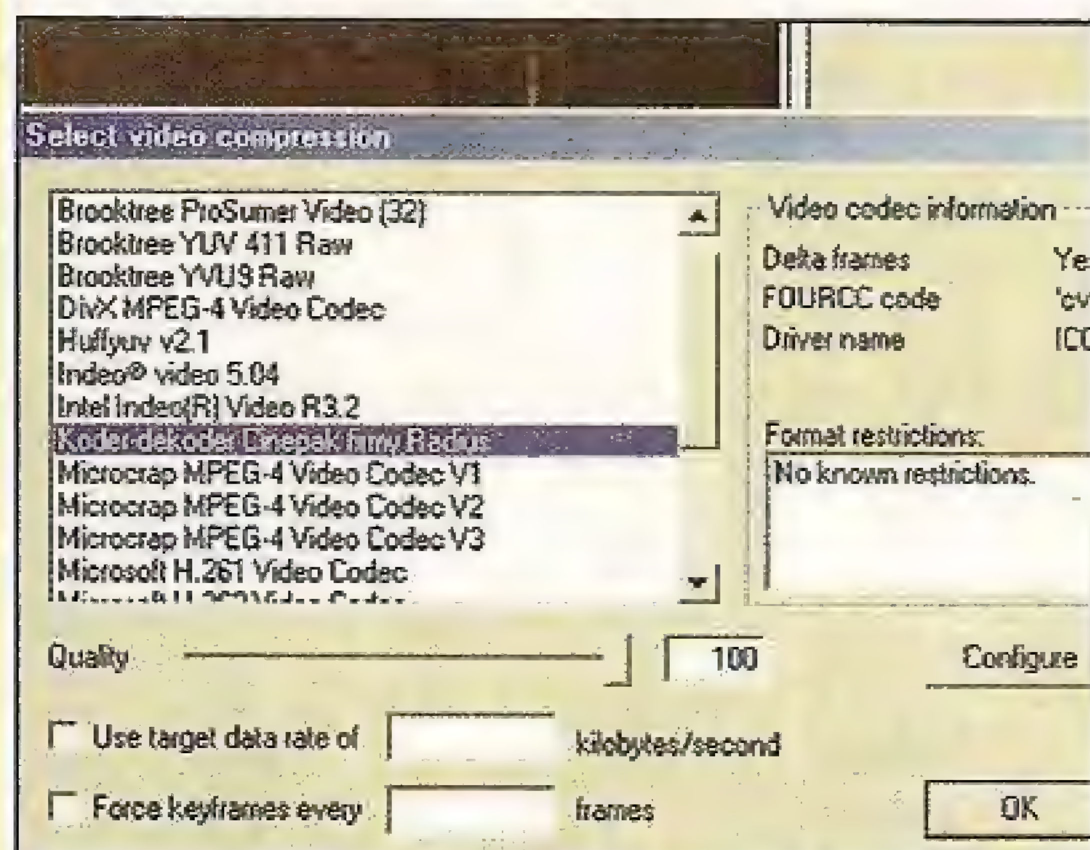
Niektórzy producenci zadbali o to, aby ich programy korzystały z bardziej skutecznych metod kompresji danych (albo z zainstalowanych w Windows kompresorów audio i wideo – tzw. kodeków). Dzięki temu nagrywane filmy zajmują mniej miejsca, ale komputer do przechwytywania obrazu musi być silniejszy. **Najlepszym wyjściem w obu sytuacjach jest jednak użycie specjalnego oprogramowania, np. VirtualDub lub Video Capturix.** Zaletą takiego rozwiązania jest jego wszechstronność i wygoda. Oba programy pozwalają bowiem nie tylko wybrać sposób kodowania obrazu (MPEG, AVI, DivX itp.), ale i wydajność kompresji czy ilość klatek na sekundę przechwytywanego obrazu. Dzięki temu, bez względu na wydajność twojego PC, możesz ustalić optymalne parametry pracy, a tym samym uzyskać dobrej jakości film.

Jakoś czy jakość?

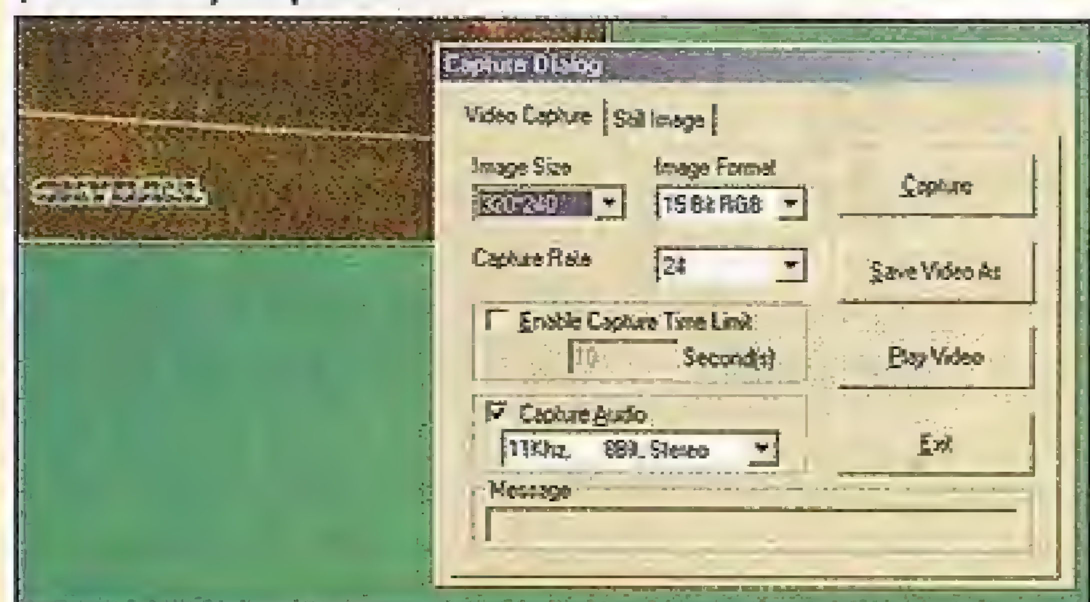
Zgrywając film, łatwo zagubić się w gąszczu opcji i ustawień. Jak więc wybrać te właściwe? Wszystko jak zwykle zależy od tego, do czego chcesz wykorzystać swój film. Jeśli np. zamierzasz nagrać program z telewizji i potem go obejrzeć, nie musisz martwić się zbytnio tym, ile zajmie plik (byleby się zmieścił na dysku). Dużo ważniejsza jest tutaj jakość – wielkość obrazu, ilość klatek na sekundę, dźwięk stereo itp. Nie musisz też zbytnio przejmować się formatem pliku – twój PC automatycznie rozpoznaje to, co sam nagrał.

Dużo gorzej jest, gdy chcesz przygotować filmik do wysłania swoim znajomym pocztą e-mail. Tutaj najważniejszą sprawą jest... wielkość pliku. Musi on być jak najmniejszy, najlepiej nie większy jak 1 MB. Aby uzyskać taki rozmiar, trzeba wybrać jak największy stopień kompresji w ustawieniach programu, niewielki rozmiar okienka filmu, dźwięk mono i odpowiedni kompresor (musi go też mieć odbiorca wiadomości). Warunki te spełnia MPEG oraz DivX.

Komputerowe wideo jest zajęciem, o którym można pisać bez końca. Być może ten krótki artykuł zachęci cię do dalszego eksperymentowania. Życzymy miłej zabawy...



Virtual Dub daje użytkownikowi ogromne możliwości wyboru formatu zapisu pliku wideo



Standardowo dołączane do karty tunera programy zwykle posiadają bardzo ograniczone możliwości zapisu

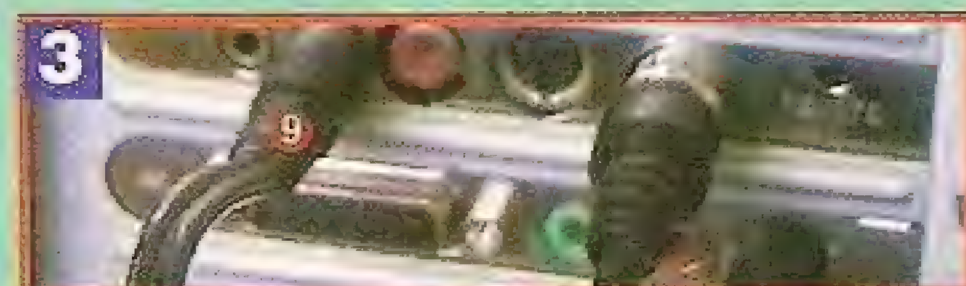
W labiryncie gniazd



Po zainstalowaniu karty tunera TV w twoim PC przybędzie kilka nowych gniazd. Są to: wejście audio ❶ (do podłączenia dźwięku np. z magnetowidu lub kamery), wyjście audio ❷ (podpinane do karty dźwiękowej), wejście wideo (magnetowidowe) ❸, wejście S-VHS dla kamery wideo ❹, wejście antenowe ❺, wejście do podłączenia czujnika podczerwieni dla pilota ❻

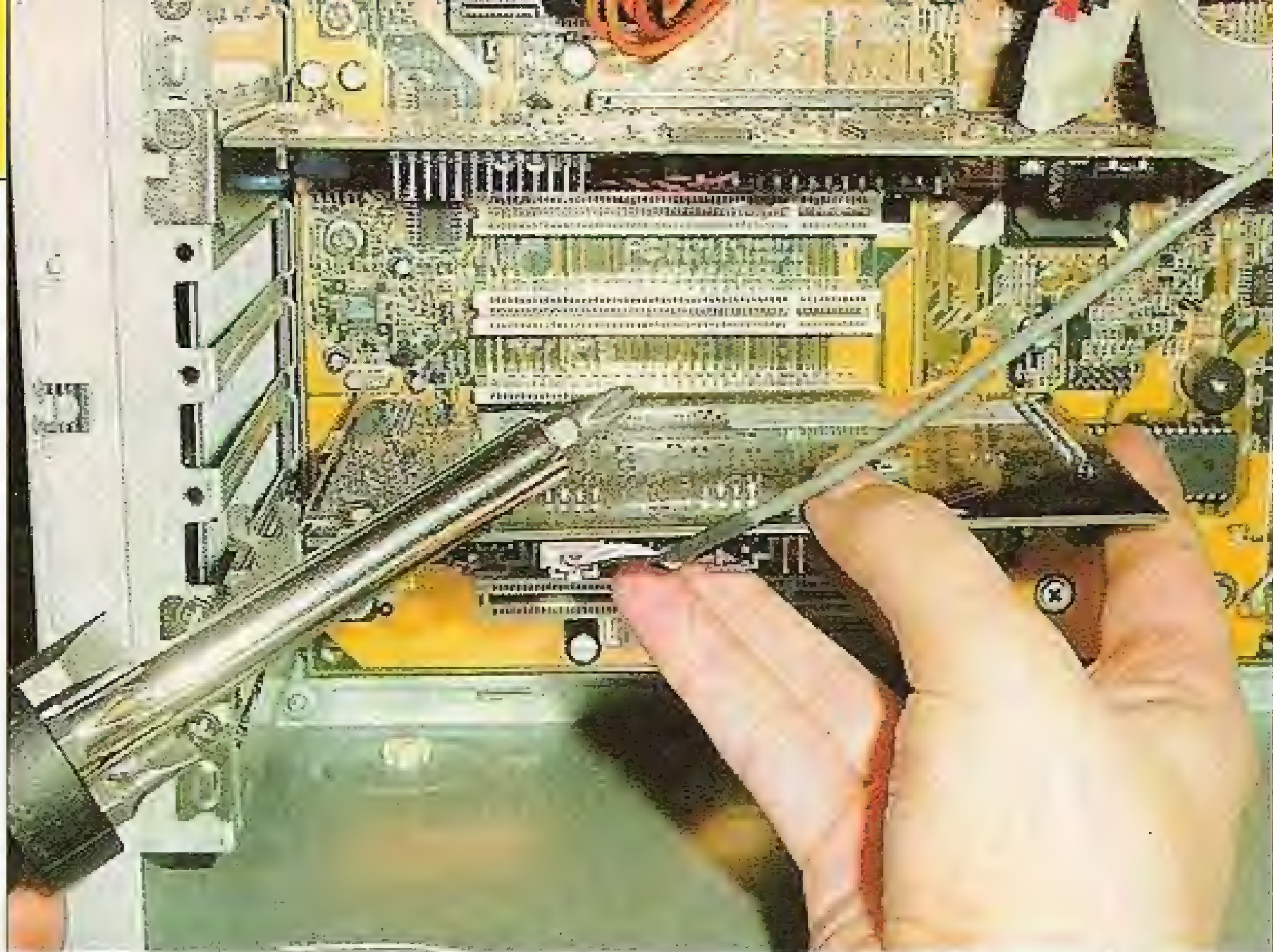


Chcąc nagrywać film z magnetowidu, musisz skorzystać z gniazda cinch ❼. Nie zapomnij także o podłączeniu dźwięku ❽



Przy korzystaniu z sygnału antenowego ilość kabelków jest troszkę mniejsza. Stałym elementem jest przewód łączący kartę tunera TV z kartą dźwiękową ❾

Tekst: R.J., „Yackoo!"; Zdjęcia: archiwum Wydawnictwa H. Bauer, Funai, AVerMedia



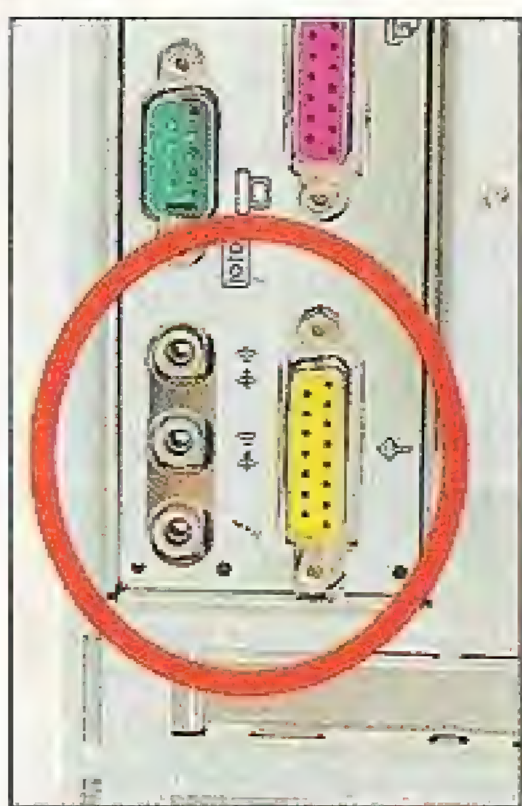
Wymiana lub instalacja nowej karty nie jest trudna. Wystarczy trochę zręczności, standardowy śrubokręt gwiazdkowy oraz... instrukcja karty dźwiękowej. Całość powinna zająć ci nie więcej niż pół godziny (wraz z instalacją programów).

NOWA karta dźwiękowa

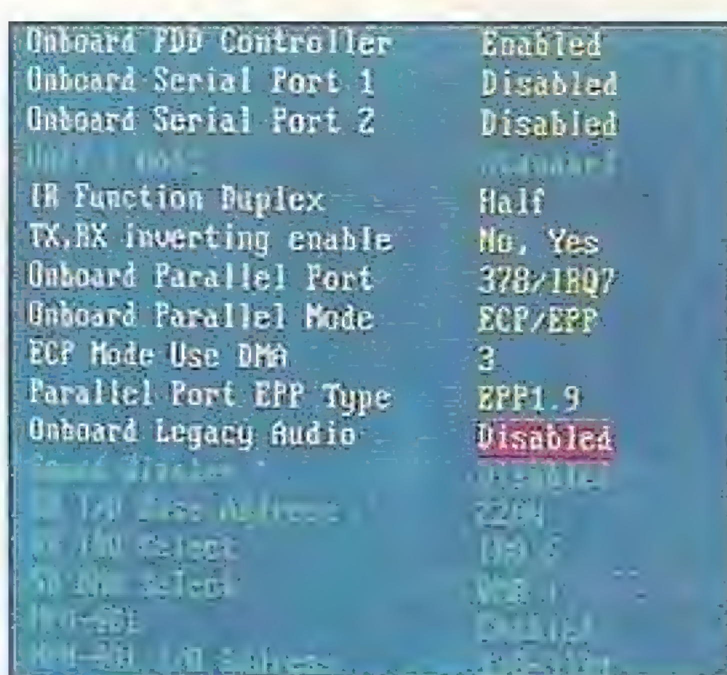
Twoja karta dźwiękowa już od dawna denerwuje cię kiepską jakością odgłosów? Wymień ją, nowa kosztuje tylko około 100 zł! Nie wiesz, jak to zrobić? To wcale nie jest takie trudne!



1 Na początku musisz się pozbyć oprogramowania do starej karty dźwiękowej. Dokonasz tego poprzez DODAJ/USUŃ PROGRAMY w PANELU STEROWANIA. Równie niepotrzebnym balastem są sterowniki do starej karty – usuń je, korzystając z PANELU STEROWANIA – SYSTEM.



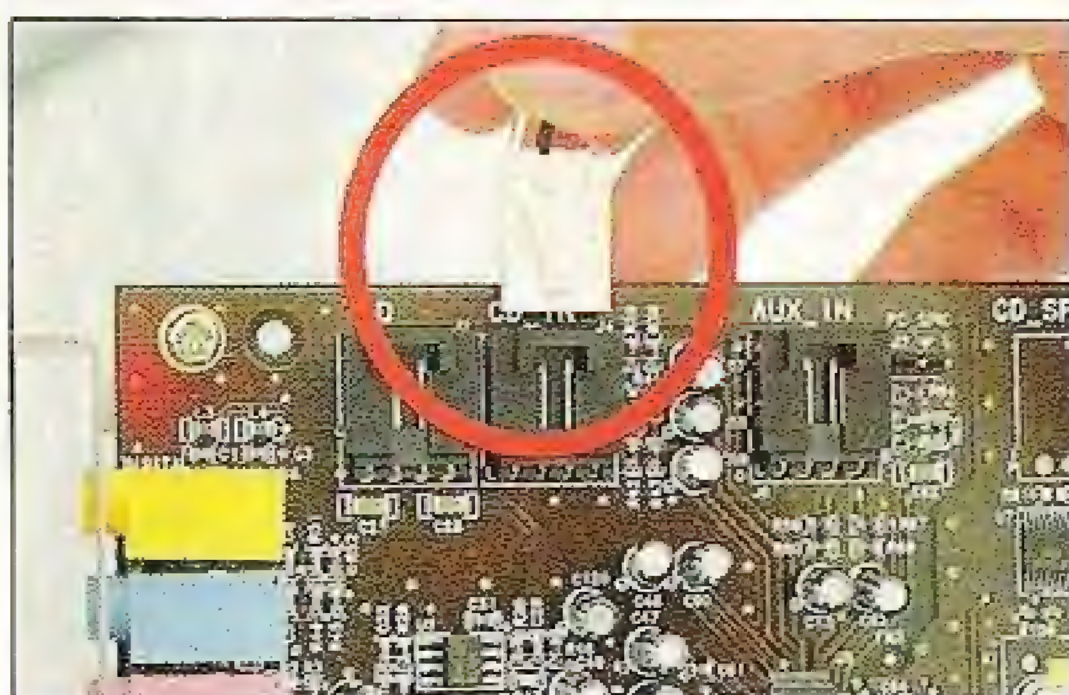
2 Jeśli posiadasz płytę główną z wbudowaną kartą dźwiękową, zapomnij o usunięciu zbytecznych już gniazd. Są przymocowane na stałe.



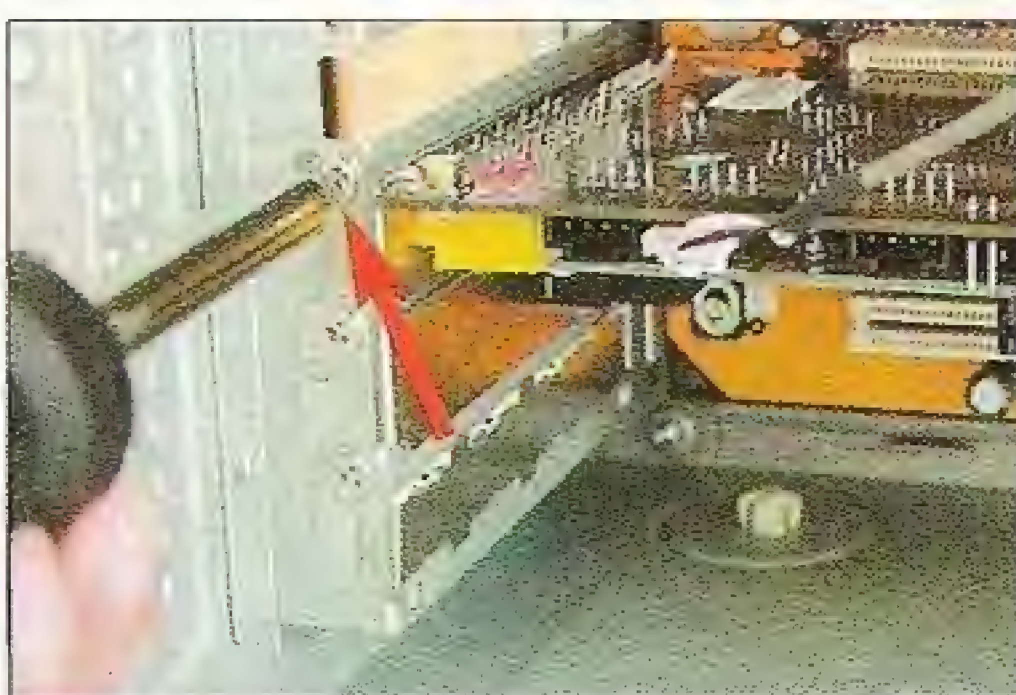
3 W tym wypadku bardzo ważną sprawą jest wyłączenie w BIOS-ie obsługi wbudowanej karty. Aby wejść do ustawień BIOS, wciśnij klawisz DEL przy uruchamianiu komputera (na ekranie pojawi się odpowiedni napis). W tym celu musisz w opcji ONBOARD LEGACY AUDIO wybrać DISABLED. Zwykła karta nie wymaga takich operacji.



4 Przed otwarciem obudowy koniecznie odłącz kabel zasilający komputera oraz wszystkie przewody (klawiaturę, mysz itp.).



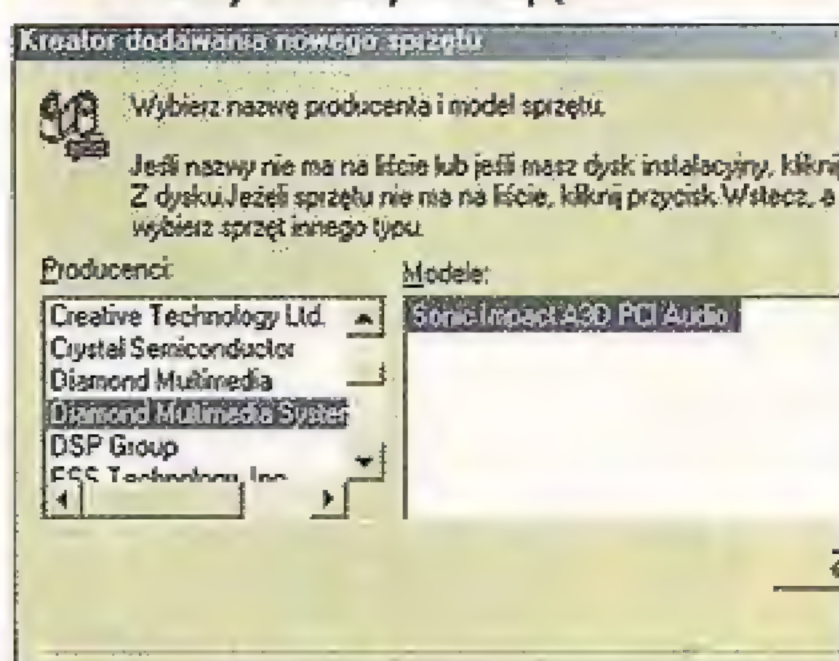
5 Na karcie znajduje się złącze CD IN. Przy pomocy specjalnego kabelka musisz je połączyć z napędem CD-ROM lub DVD. Taki przewód powinien być dołączony do karty lub napędu.



6 Teraz włóż kartę w jedno z wolnych złącz PCI – musisz to zrobić delikatnie, ale też odpowiednio mocno, aby wszystkie styki kontaktowały. Nie zapomnij przykręcić karty do obudowy!



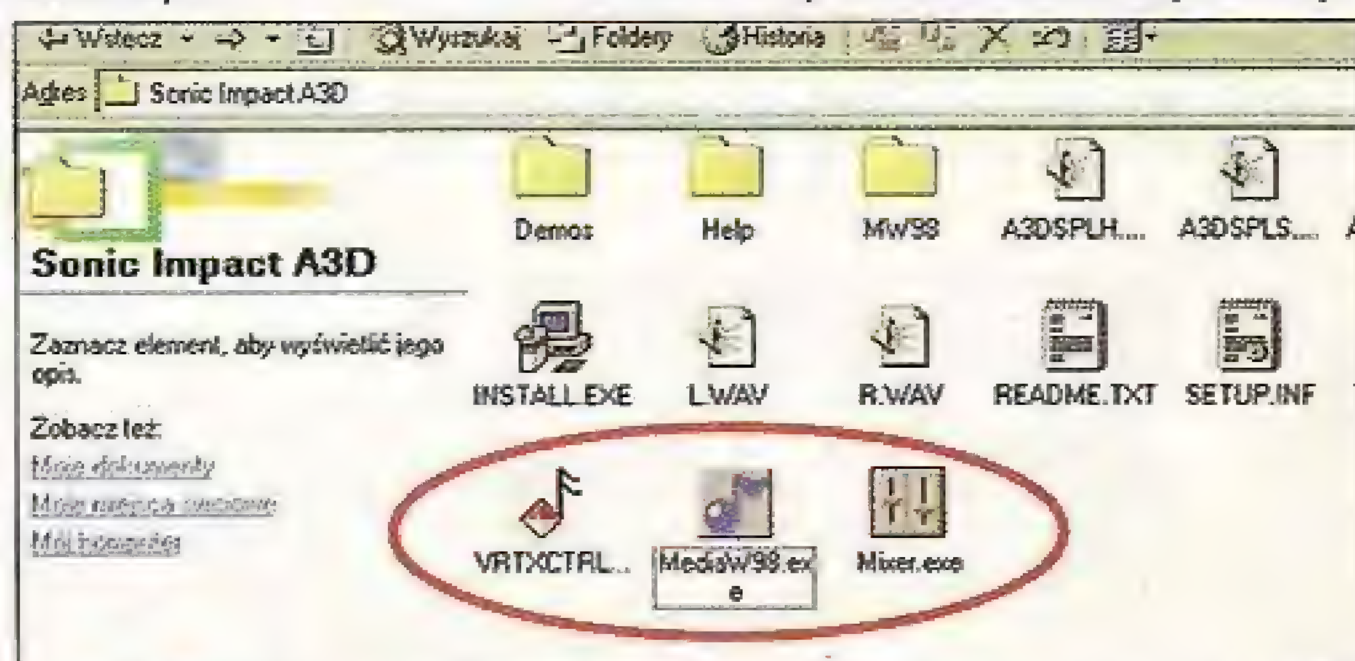
7 W tym momencie możesz już podłączyć do oznaczonych gniazd karty głośniczki i mikrofon. Po zamknięciu obudowy podłącz zasilanie i pozostałe odłączane przewody.



8 Windows powinny wykryć nową kartę i polecić instalację sterowników. Zamiast proponowanych plików wskaż te na płycie instalacyjnej dołączonej do karty.



9 Większość producentów poza sterownikami dołącza też własne, przydatne programy. Zainstaluj je w swoim komputerze.



10 I to wszystko! Możesz już grać i korzystać z programów audio. Nowa karta powinna zaspokoić twoje oczekiwania przez... parę lat, dopóki producenci nie stworzą czegoś nowego.

Tekst: R.J., Yackoo!



Na swoim pulpicie możesz umieścić postacie z ulubionych filmów

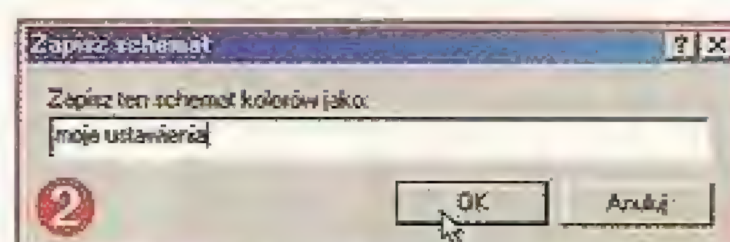
Znudził ci się wygląd pulpitu PC? Może najwyższy czas pogrzebać w ustawieniach i sprawić, by ekran komputera wyglądał naprawdę niebanalnie

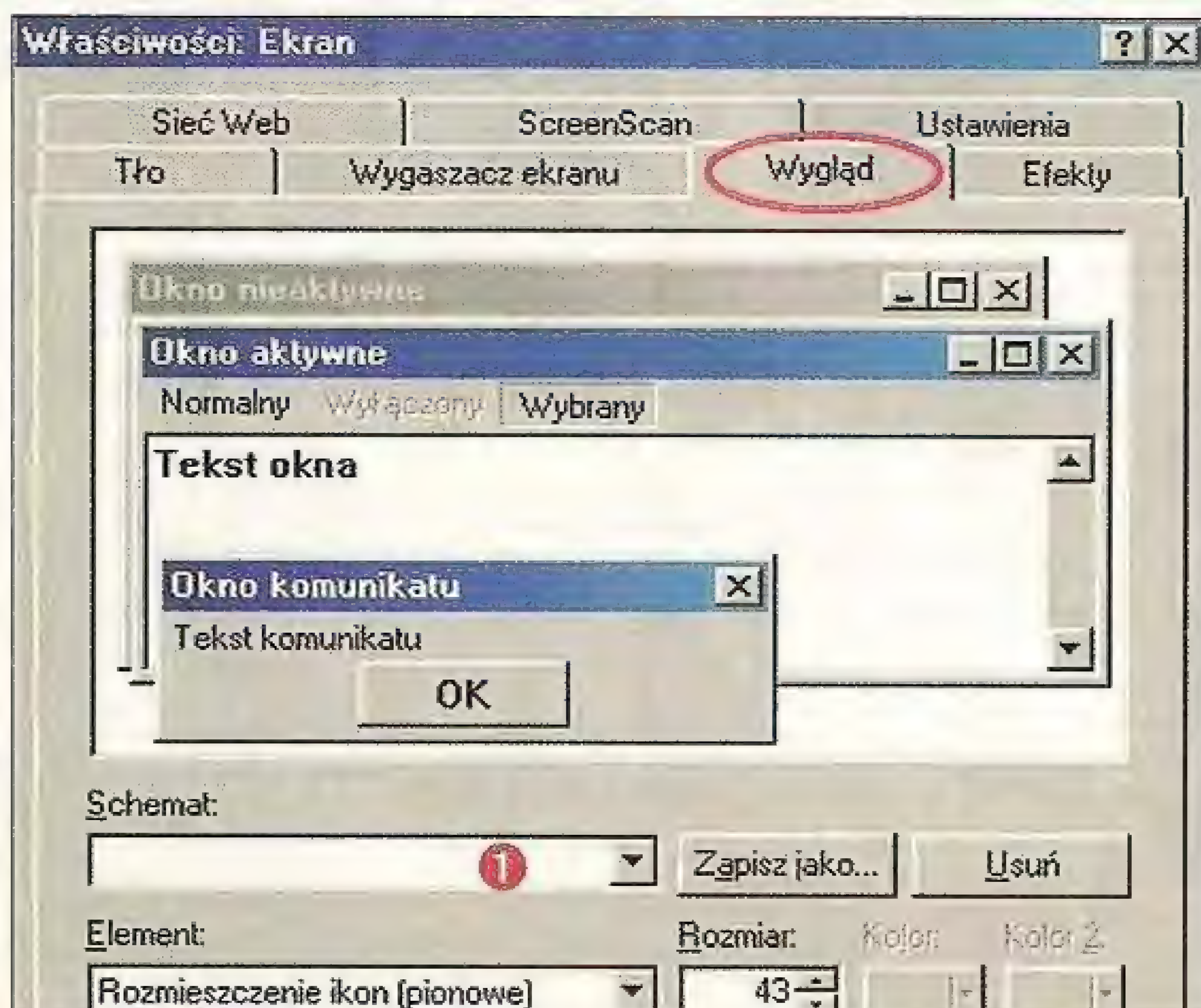
Wszystkie pulpity komputerów wyposażonych w Windows wyglądają tak samo? Teoretycznie tak, ale dzięki zmianie kilku ustawień możesz swoim okienkom nadać naprawdę oryginalny wygląd. Nie będziesz potrzebował do tego specjalnych narzędzi. Wszystkie niezbędne programy znajdziesz w systemie, oprócz tego przyda ci się także dowolny program do obróbki grafiki, którym będziesz mógł wykonać własną tapetę czy ikony.

Tapetowanie Windows

1. Kolory

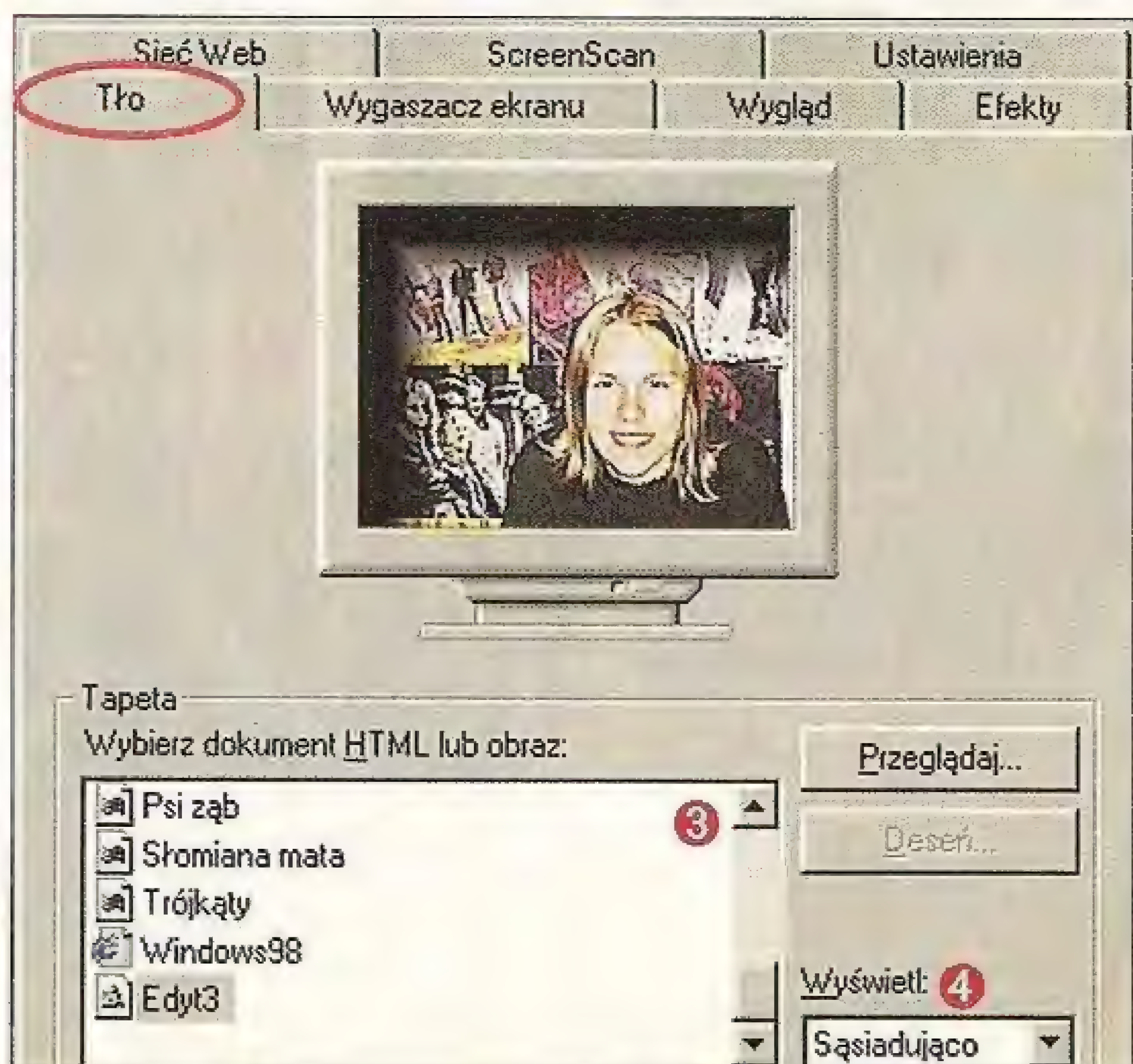
Jeśli masz dość zielonego tła i nie podobają ci się standardowe kolory okienek, nic nie stoi na przeszkodzie, abyś dostosował je do własnego gustu. W tym celu otwórz menu **Start** i wybierz **Ustawienia/Panel sterowania**. Następnie uruchom program o nazwie **Ekran**. Możesz także dostać się do niego, klikając prawym przyciskiem myszy na dowolnej, pustej części ekranu i wybierając Właściwości z uruchomionego w ten sposób menu. W oknie **Właściwości/Ekran** wybierz zakładkę **Wygląd**. Jeśli nie masz ochoty na ręczne ustawianie wyglądu wszystkich elementów, możesz skorzystać z jednego z gotowych schematów (wskazanych w oknie **Schemat** ❶). Jeśli natomiast żaden z gotowych wzorów nie przypadł ci do gustu, w okienku **Element** wybierz część systemu, której wygląd chcesz zmienić. Tutaj będziesz mógł zmodyfikować jej kolor lub wielkość. Pamiętaj, że jeśli zdecydujesz się na tapetę, to podpisy pod ikonkami będą w kolorze pulpitu wybranego właśnie w tym okienku. Tutaj możesz także wybrać czcionkę, która będzie wyświetlana przez Windows. Kiedy wszystko jest już gotowe, swój własny układ zachowaj, wybierając Zapisz jako... ❷.





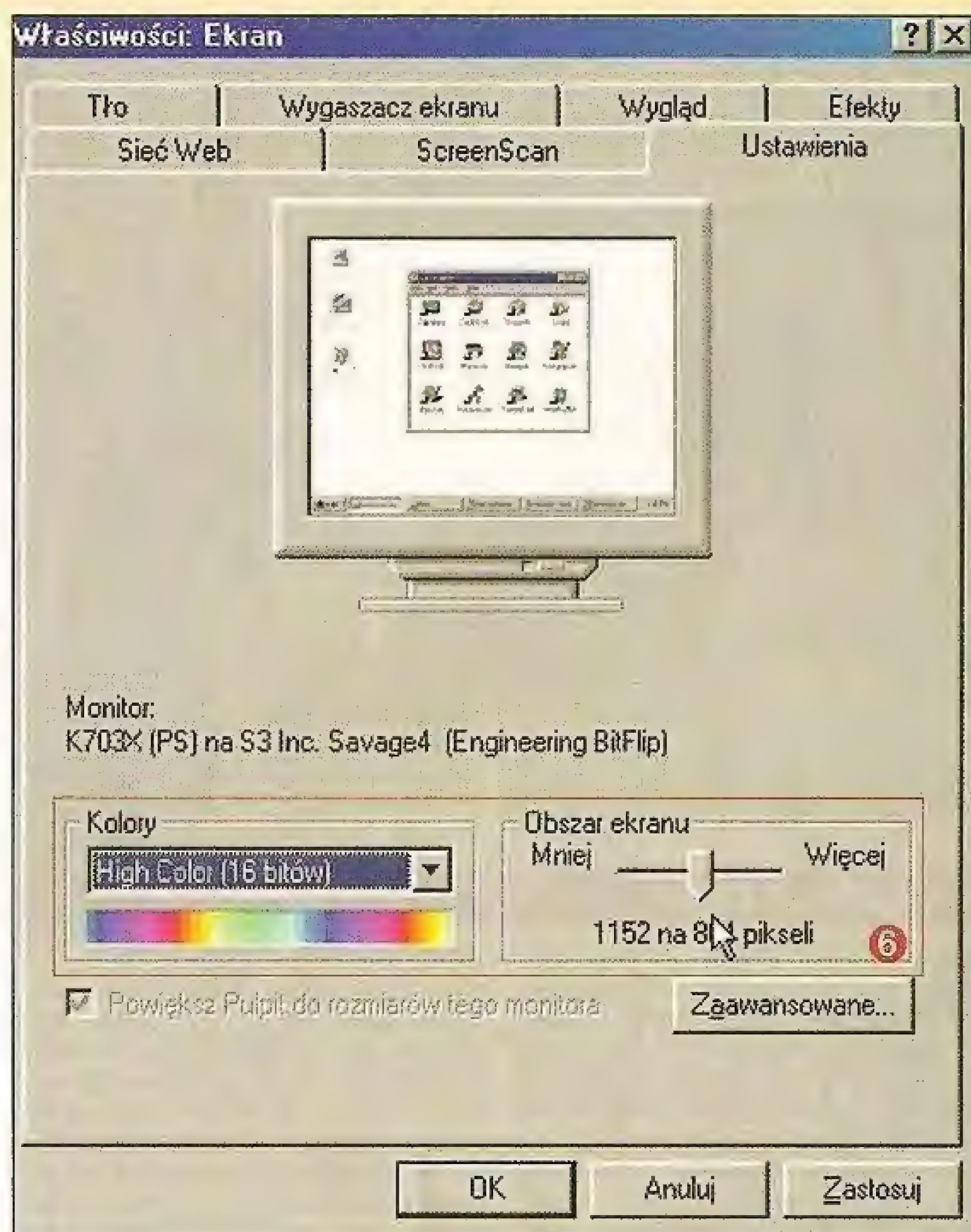
2. Wybieramy tło

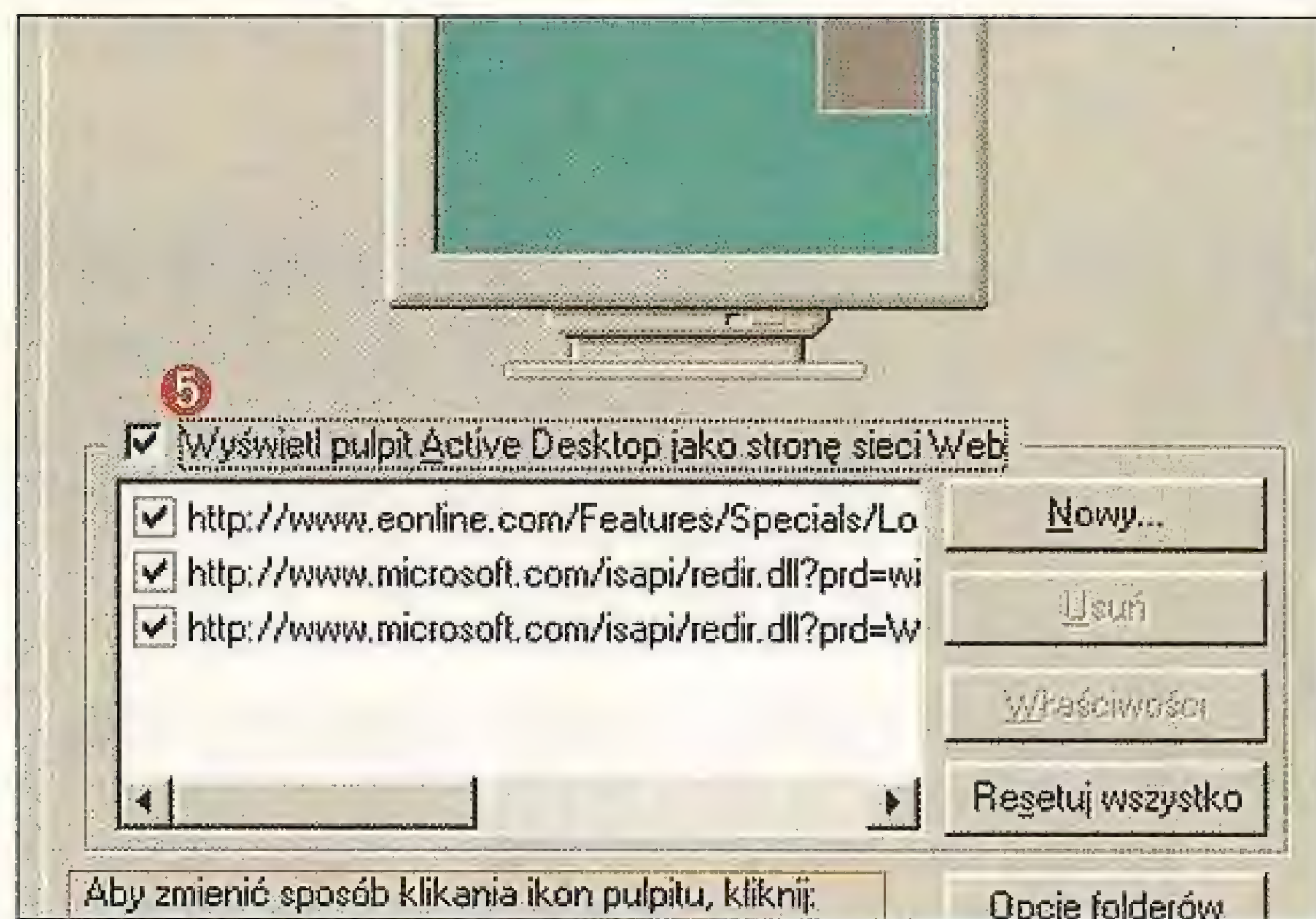
Jeśli wybrałeś już kolory okienek, czas przystąpić do dostosowania ekranu. W oknie **Właściwości/Ekran** wybierz zakładkę **Tło**. W oknie zobaczysz miniaturkę monitora zawierającą podgląd wybranych przez ciebie opcji. Pod monitorem znajduje się lista dostępnych tapet ❸, które możesz od razu umieścić na pulpicie. Oczywiście możesz ją dowolnie powiększać, wybierając plik graficzny przy pomocy opcji **Przeglądaj**. Kiedy zdecydujesz się na obraz, będziesz jeszcze musiał określić sposób jego pokazywania. W okienku **Wyświetl** masz do wyboru trzy opcje ❹. **Wyśrodkowane** – umieści obraz w naturalnej skali dokładnie na środku ekranu. Jeśli obraz jest mniejszy od pulpitu, dookoła pozostanie jego standardowy kolor, jeśli natomiast jest większy, jego część znajdzie się poza ekranem. Opcja **Sąsiadująco** ma zastosowanie do plików o mniejszych rozmiarach. Jeśli ją wybierzesz, ekran zostanie zapełniony wzorem składającym się z wybranego przez ciebie pliku. Ostatnia opcja to **Rozciągnij** – dostosowuje wielkość obrazka do parametrów pulpitu. Ma jednak jedną podstawową wadę, wybranie jej znacznie spowalnia słabsze komputery.



3. Parametry ekranu

Aby móc ustawiać jako tło dowolny obrazek lub dokument html, w oknie **Właściwości/Ekran** otwórz zakładkę **Sieć Web** i zaznacz (klikając w biały kwadracik) **Wyświetl pulpit Active Desktop jako stronę sieci Web** ❺. Teraz, wybierając **Nowy...**, będziesz mógł umieszczać dowolny element na pulpicie (przysłaniając część tapety lub inny deseń). Możesz w ten sposób mieć na ekranie praktycznie dowolną liczbę różnych obrazków czy dokumentów html. Co ciekawe, tak skonfigurowany pulpit jest w pełni modyfikowalny. Po najechaniu na dany obiekt przybiera on postać okienka, które można dowolnie przemieszczać po ekranie, a nawet skalować (przesuwając suwak na jego rogu). Poszczególne elementy można także wyłączyć, np. po to, by odsłonić coś, co znajduje się pod nimi. Kolejna zakładka **Ustawienia** umożliwia zmianę rozdzielczości ekranu. Zazwyczaj przyjmuje się za standardową rozdzielczość 800 x 600 pikseli dla 15-calowych monitorów i 1024 x 768 dla 17-calowych, ale nowsze modele potrafią pracować nawet prz rozdzielczości ekranu ustawionej na 1600 x 1200 ❻. Rozwijane okienko po prawej stronie umożliwia regulację liczby kolorów, które mogą być jednocześnie wyświetlane na ekranie.





4. Nowe ikony



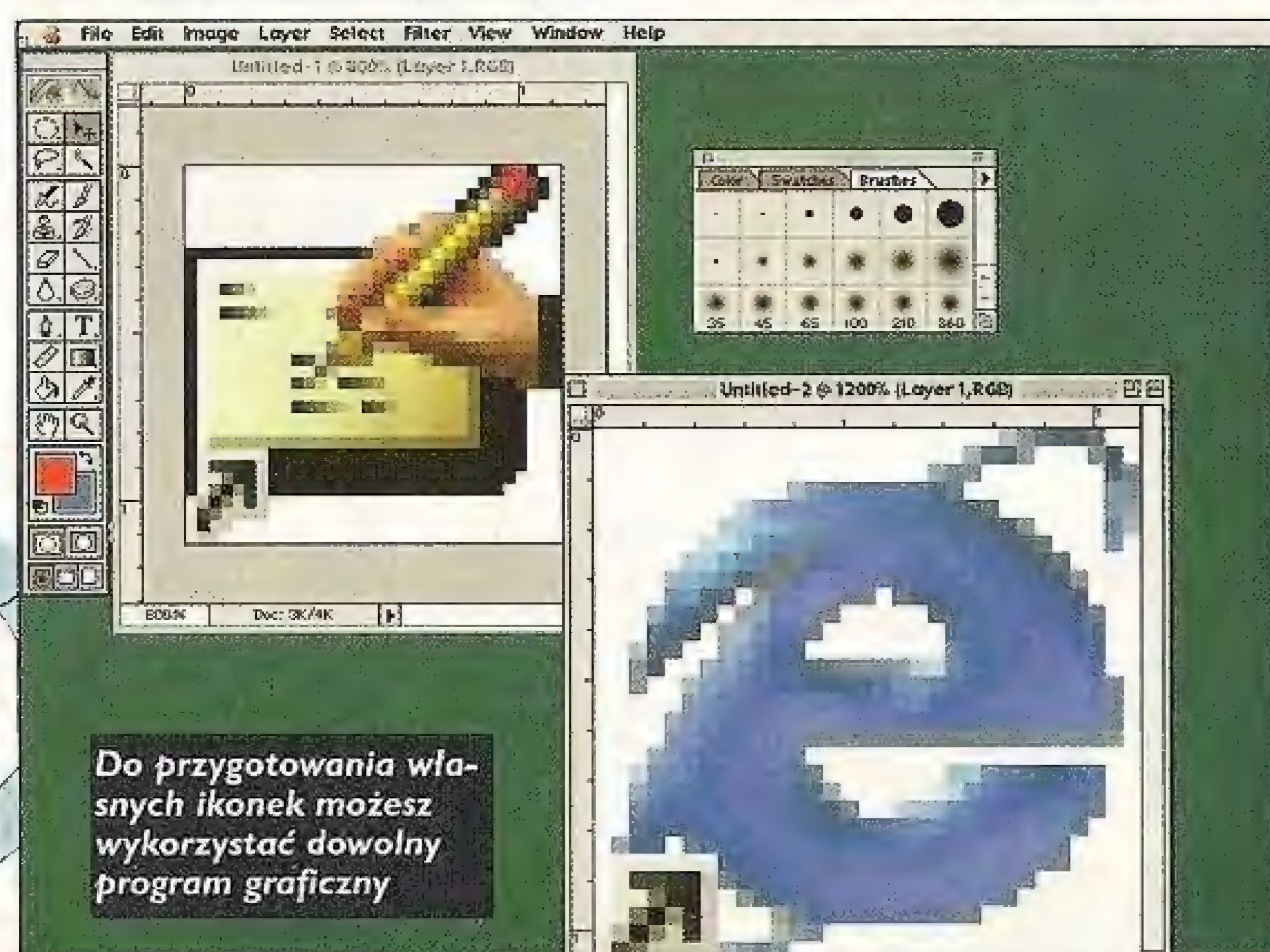


Zmiana ikony dla skrótu jest bardzo prosta. Wystarczy kliknąć na nim prawym przyciskiem i wybrać **Właściwości** z menu. Następnie wybierz **Zmień ikonę**, wskaż odpowiadający ci wzór (korzystając z opcji **Przeglądaj**), potwierdź wciskając OK i gotowe. Gorzej wygląda sytuacja ze znajdującymi się na pulpicie ikonami **Mój komputer** i **Kosz**. Można je zmienić, korzystając z zakładki **Efekty** ❼ we **Właściwości/Ekran** w **Panelu sterowania**. Zaznacz ikonę, którą chcesz zmodyfikować, wciśnij Zmień ikonę i wybierz stosowny wzór. Standardowe ikony w Windows umieszczone są w plikach C:\WINDOWS\SYSTEM\shell32.dll i C:\WINDOWS\SYSTEM\pifmgr.dll ❽. W ten sposób możesz podmienić wszystkie ikony znajdujące się w polu Ikony pulpitu. Aby korzystać z wielokolorowych obrazków, zaznacz opcję Pokazuj ikony, używając wszystkich możliwych kolorów – dzięki temu będą one wyglądały o wiele lepiej.



5. Własne obrazki

Do tworzenia nowych ikon potrzebny ci będzie specjalny program. Może to być np. Microangelo, którego darmowa, 30-dniowa wersja dostępna jest na stronie **www.impactsoft.com**. Wprawdzie standardowa dla ikon rozdzielczość 32x32 pikseli w 256 kolorach ogranicza możliwości tworzenia bardziej zaawansowanych obrazów, ale umożliwia zrobienie ikonek zawierających proste obrazy czy napisy. Drugą metodą tworzenia ikon, niewymagającą specjalnego programu, jest modyfikacja pliku graficznego *.bmp. Potrzebny ci będzie do tego zwyczajny program graficzny. Wytnij z obrazu kwadratową część, która ma odpowiadać tworzonej ikonie, i zapisz ją jako oddzielny plik. Następnie otwórz ponownie i zredukuj jej wielkość do 32x32 piksele (zazwyczaj opcją **Zmień rozmiar/Size** – w zależności od programu) i zapisz go ponownie. Teraz wystarczy zmienić nazwę rozszerzenia z *.bmp na *.ico i ikona jest już gotowa. W taki sposób możesz stworzyć ikony na przykład z własnym zdjęciem lub inną ulubioną fotografią.



Do przygotowania własnych ikonek możesz wykorzystać dowolny program graficzny

6. Wygaszacz ekranu

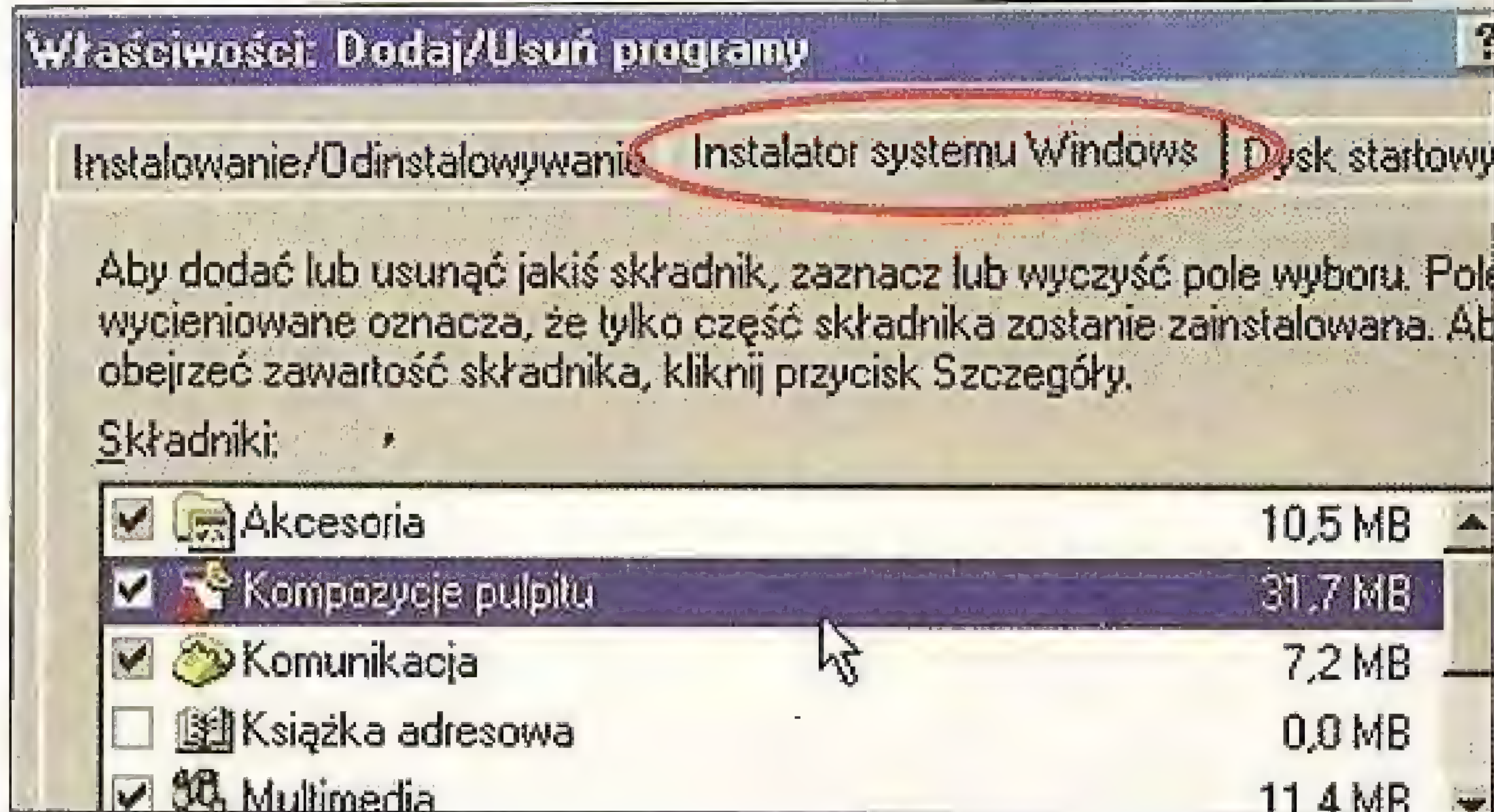
Wprawdzie przy komputerach obsługujących zaawansowane zarządzanie energią korzystanie z wygaszacza ekranu wydaje się nie mieć żadnego uzasadnienia, jednak większość użytkowników lubi mieć także taki dodatek. Odpowiednie opcje znajdziesz we **Właściwościach/Ekran** w zakładce **Wygaszacz ekranu**. Monitorek w górnej części okna służy do podglądu wybranego rodzaju wygaszacza. Aby wybrać odpowiadający ci wzór, rozwiń okienko **Wygaszacz ekranu**. Jeśli już znalazłeś dobry element, możesz wcisnąć przycisk **Ustawienia**. W otwartym okienku będziesz mógł zdefiniować parametry wygaszacza, takie jak szybkość przesuwania elementów czy opcje wyłączania. Jeśli chcesz ochronić ekran swojego komputera przed wścibskimi obserwatorami, zaznacz opcję **Ochrona hasłem**. Od tej pory, po każdym włączeniu wygaszacza do ponownego rozpoczęcia pracy, będziesz musiał podać hasło. Ostatnia opcja (**Czekaj**) pozwala określić, po jakim czasie nastąpi uruchomienie wygaszacza.



7. Dodawanie kompozycji pulpitu



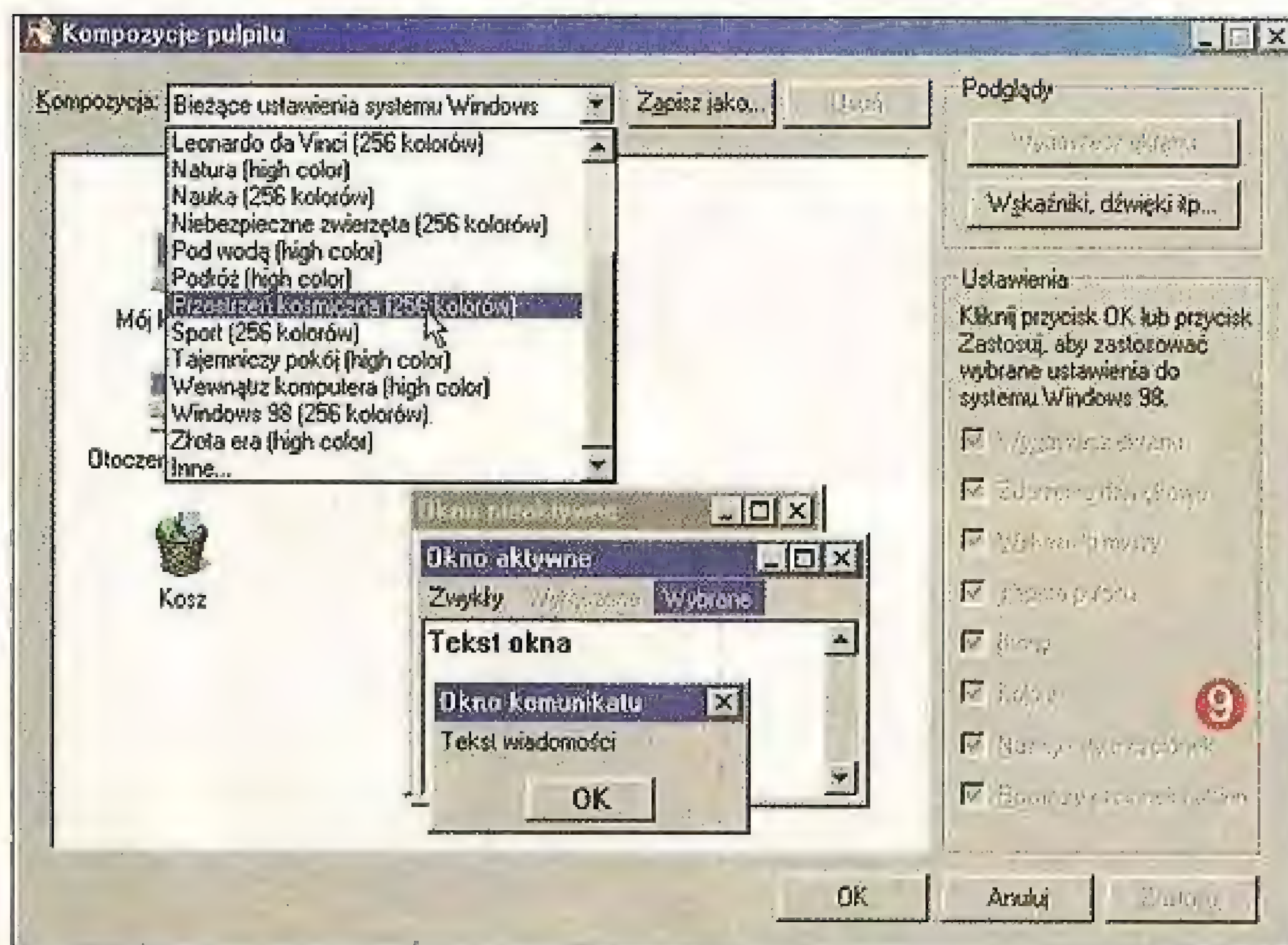
Aby móc korzystać z gotowych ustawień pulpitu, konieczne jest dodanie ich poprzez instalator Windows. W **Panelu sterowania** uruchom **Dodaj/Usuń programy**, potem zakładkę **Instalator systemu Windows**. Następnie zaznacz **Kompozycje pulpitu**. Jeśli nie chcesz instalować wszystkich wzorów (każdy z nich to dodatkowe 1 do 4 MB na dysku), wystarczy, że wciśniesz przycisk Szczegóły i usuniesz z kompozycji zaznaczenia, które cię nie interesują. Po wciśnięciu OK i włożeniu płyty z Windows, możesz już zacząć korzystać z kompozycji.



8. Kompozycje pulpitu

W **Panelu sterowania** znajdziesz specjalny programik przeznaczony do zarządzania ustawieniami pulpitu. ⑨ Po otwarciu **Kompozycji pulpitu**, po lewej stronie zobaczysz schemat swoich bieżących ustawień. Ponad podglądem znajduje się okienko umożliwiające wybranie określonego schematu. Oprócz nazwy, na liście znajduje się także informacja o tym, w jakiej liczbie kolorów został wykonany dany schemat. Wybranie tematu powoduje zmianę okienka podglądu, ale wszystkie ustawienia pozostają w dotychczasowym stanie, aż do wybrania **OK** lub **Zastosuj**. Jeśli będziesz chciał powrócić do swoich ustawień, przed rozpoczęciem modyfikacji zapisz po prostu bieżący układ (opcją Zapisz jako...) Po podjęciu decyzji, po prawej stronie odblokują się opcje umożliwiające wybranie odpowiednich elementów. Dzięki nim będziesz mógł np. zastosować graficzne elementy określonego układu, a całkowicie zrezygnować z dźwięku. Możesz także wykonać swoją własną mieszankę, wybierając po jednym elemencie z każdego tematu.





Tapety w Internecie



Jeśli nie wystarczają ci tapety standardowo dostępne wraz z Windows, możesz odwiedzić jedno z wielu miejsc w Sieci oferujących dziesiątki nowych wzorów, np. www.themeworld.com



Kolejnym interesującym adresem jest www.themedoctor.com. Znajdziesz tutaj między innymi listę dziesięciu najciekawszych tematów do pobrania



Polską stroną z tematami dla Windows jest część archiwum Tucows: http://PARTNERS.themes.tucows.com/index.html

Tekst: Krzysztof Adamczyk

Encyklopedia pwn.pl Ziemia

Czy zastanawiałeś się kiedyś, ile lat ma Ziemia? Dlaczego niebo jest niebieskie, a Słońce żółte? Jeżeli interesuje cię odpowiedź na te i inne pytania, to powinieneś sięgnąć do nowej multimedialnej encyklopedii pwn.pl

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i PWN możecie wygrać Encyklopedię Ziemia! Nagrody rozlosujemy wśród osób, które do 21 VI 2001 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Jaki jest najwyższy szczyt na Ziemi?

Seria multimedialnych encyklopedii ma za zadanie w ciekawy i atrakcyjny sposób pokazać czytelnikowi świat natury i kultury. Tak, aby zdobywanie wiedzy stało się przygodą, a nie uciążliwą koniecznością. Kompendium wydawane jest w formie płyt kompaktowych, których zawartość została opracowana przez zespół naukowców i redaktorów korzystających z ponadpięćdziesięcioletniego dorobku PWN.

Planowane jest wydanie osiemnastu pozycji poświęconych między innymi takim dziedzinom jak: świat starożytny, nauki przyrodnicze, cywilizacje dalekiego wschodu, świat współczesny i inne. **Pierwszy z zeszytów encyklopedii, ZIEMIA, przedstawia historię, budowę oraz procesy i zjawiska, które kształtują rozwój naszej planety.** Nie zapomniano również o takich zagadnieniach, jak powstanie życia na Ziemi oraz historia odkryć geograficznych.

Nie jest to zwykły, mdły podręcznik, jakich pełno w szkole. **Z multimedialną encyklopedią pwn.pl nie sposób się nudzić. Znajdziesz tu wiele interaktywnych prezentacji, map, wykresów, zdjęć, tabel i innych atrakcyjnych materiałów.** Nie znaczy to jednak, że wiedza tu prezentowana jest mniej warta niż ta zawarta w tradycyjnych podręcznikach. Wręcz przeciwnie, dzięki urozmaiconej formie prezentacji, wiadomości łatwiej są przyswajane i na dłużej zostają w głowie, a postępy swojej wiedzy możesz badać za pomocą dołączonych do programu testów.

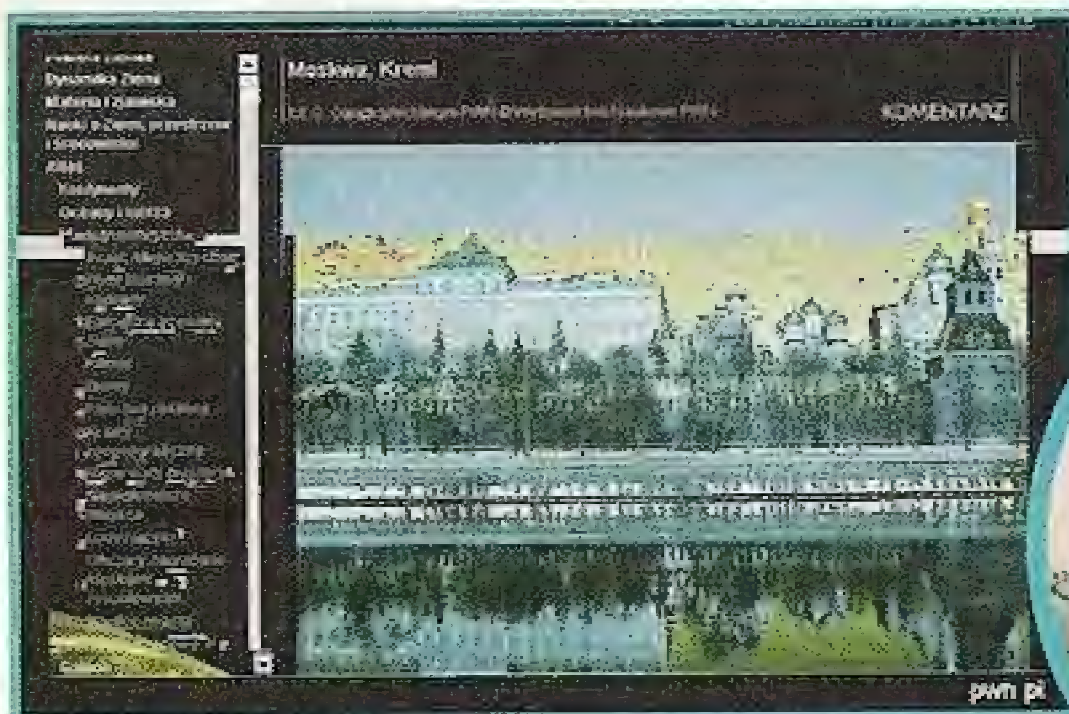
Nawigacja po programie okazuje się mało skomplikowana i każdy, nawet niezbyt doświadczony użytkownik komputera, szybko się jej nauczy. Wszystkie elementy encyklopedii (artykuł, zestawienie, tabela, zdjęcie, testy itp.) mają swoje ikony, po których można je łatwo rozpoznać. **Najważniejszą część encyklopedii stanowi jednak drzewo przewodnika. Ma ono kilkupoziomową strukturę, po której bardzo łatwo się poruszać. Przewodnik ułożony został tematycznie.** Bardzo przydatny jest również przycisk „Zestaw haseł", który w okamgnieniu znajdzie dla ciebie pokrewne hasła związane z danym zagadnieniem. Ogólnie nawigacja zasługuje na wysoką ocenę, chociaż niekiedy trzeba się nieźle naklikać, aby dostać się do wszystkich opcji i haseł.

Dobrze rozwiązane zostały w programie opcje wyszukiwania. Możesz to robić na dwa sposoby. Pierwszy polega na wpisaniu w odpowiednie okienko słowa kluczowego. Drugi odbywa się za pośrednictwem indeksów encyklopedycznych. Na przykład, indeks „Ziemia" zawiera kategorie: Wszechświat, Ludzkość, Technika, Sztuka i Wiedza. Indeks „Czas" składa się z mniejszych odcinków czasowych zaczynających się w XXV w p.n.e., a kończących w wieku XX.

Niezaprzeczalną zaletą encyklopedii jest powiązanie jej zasobów z Internetem. Dzięki temu masz bezpośredni dostęp do starannie wyselekcjonowanych stron internetowych, publikacji i list dyskusyjnych. Jeśli wierzyć deklaracjom wydawnictwa, to baza ta będzie sukcesywnie uzupełniana. Jeżeli będziesz miał jeszcze jakieś wątpliwości, to możesz zadać pytania twórcom encyklopedii. Więcej dowiesz się pod adresem **http://pwn.pl.**

Do zestawu, oprócz płyty, dołączono także zeszyt demonstrujący na osi czasu formowanie się kuli ziemskiej oraz ewolucję roślin i zwierząt. Bardzo atrakcyjnie prezentuje się również duży, kolorowy plakat przedstawiający zdjęcie Ziemi widzianej z Kosmosu. Jeszcze lepiej ten plakat będzie z pewnością wyglądał na ścianie twojego pokoju.

Multimedialna encyklopedia pwn.pl to źródło wiedzy, które nieraz okaże się przydatne i pomoże znaleźć odpowiedź na nurtujące cię pytania. Tego zakupu z pewnością nie będziesz żałował. Dodatkowym atutem encyklopedii jest jej umiarkowana cena (24,90 zł)!



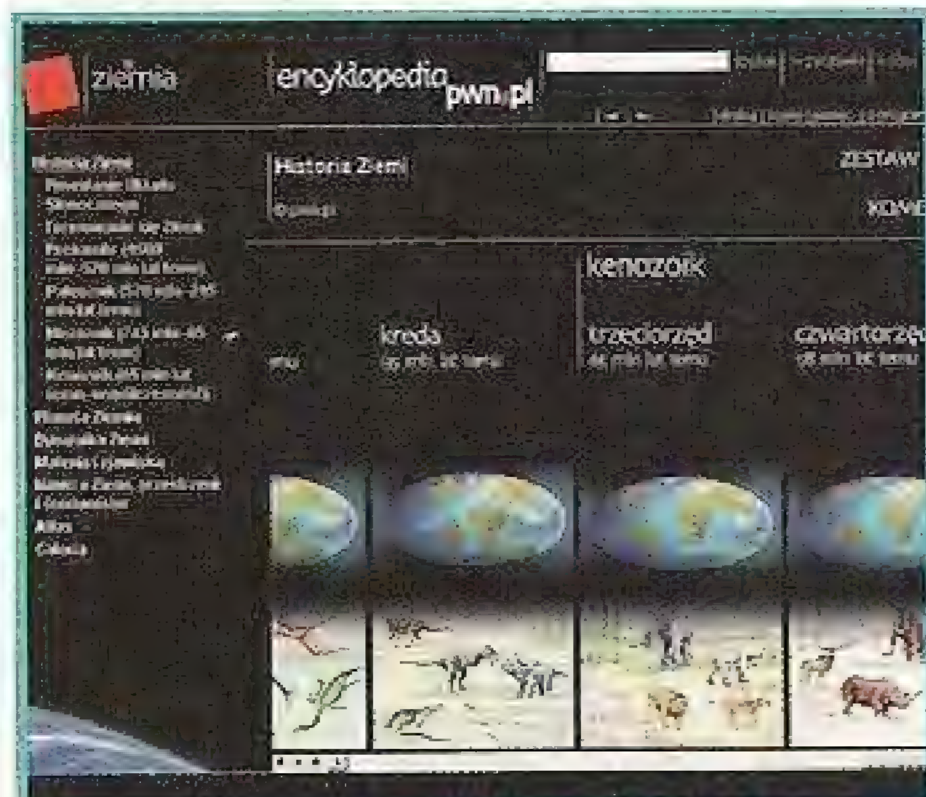
Encyklopedia to także wiedza o ciekawych zakątkach świata. Dzięki niej możesz np. odwiedzić Moskwę



INFO

Encyklopedia w liczbach

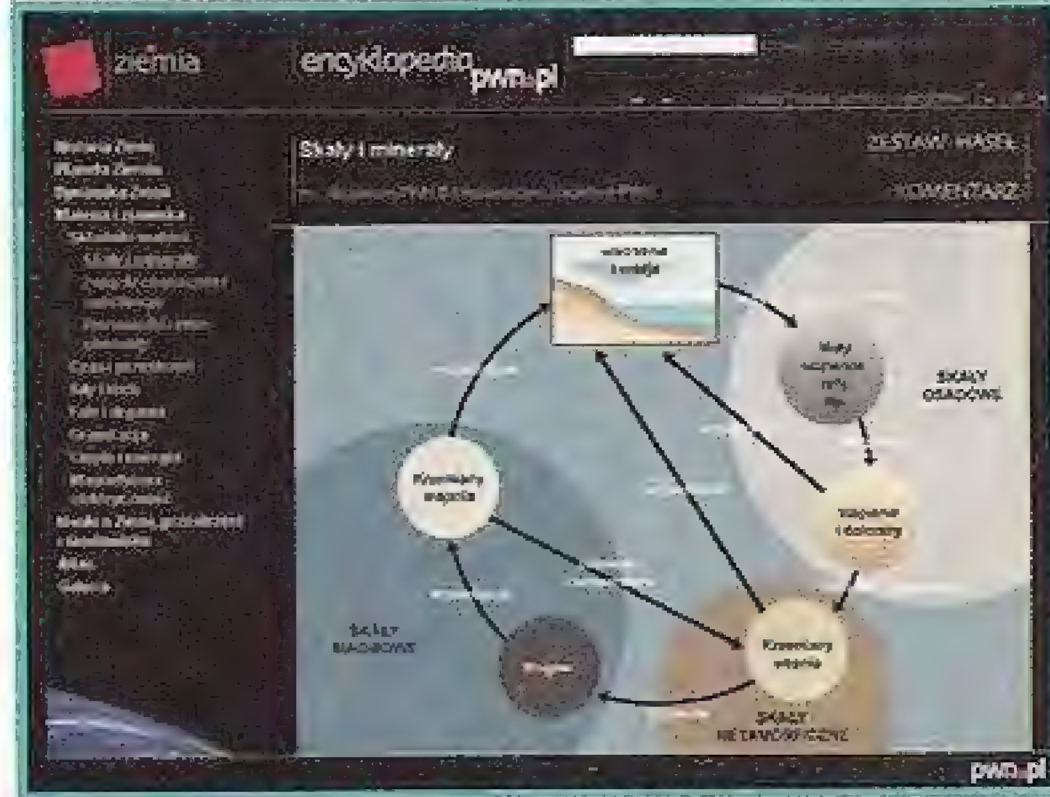
- 402 obszerne artykuły
- ponad 1400 fotografii i rysunków
- 9 animowanych wykładów z komentarzami czytanymi przez lektora
- 72 tabele
- 30 map
- 100 testów i pytań kontrolnych
- Całość uzupełnia niemal 100 000 haseł tekstowych zaczerpniętych z „Encyklopedii PWN w trzech tomach".



Kenozoik to wcale nie paranoik tylko okres w dziejach Ziemi. Sprawdź, co się wtedy działo



Dzięki pomocom multimedialnym zrozumiesz, jak powstaje i na czym polega cyklon



W części poświęconej materii i zjawiskom poznasz budowę geologiczną Ziemi. Warto tam zajrzeć

Tekst: Alexander Winciorek

Na wakacje z Internetem

Wakacje coraz bliżej, ale ty jeszcze nie masz pomysłu, gdzie pojechać. A może spróbuj zorganizować coś przy pomocy Internetu?

Lato to bardzo dobry czas, aby odpocząć wreszcie od komputera, gier i Internetu. Zamiast męczyć wzrok przed monitorem, lepiej wybrać się na jakąś interesującą wycieczkę, pograć w piłkę lub pojeździć rowerem. Zanim jednak wyjedziesz i zapomnisz o całym skomputeryzowanym świecie, możesz wykorzystać Internet, np. podczas planowania wakacji. W Sieci łatwo sprawdzić i zarezerwować noclegi, zaplanować, co i gdzie zjeść, oraz dowiedzieć się, jakie atrakcje turystyczne występują na danym terenie.

Wakacje zorganizowane samodzielnie mogą być dużo ciekawsze niż wykupiona wycieczka lub kolonie. CLICK! pomoże ci zaplanować wakacyjne wojaże, pokaże, jak znaleźć potrzebne informacje i pojechać na bardzo udany wypoczynek.

A może do Gdańska?

Na naszą przykładową wycieczkę wybierzemy się nad morze, a konkretnie do Gdańska. Jest to bardzo ciekawe miasto i naprawdę warto tam pojechać, a wakacje są doskonałą po temu sposobnością. Tych, którzy już byli w Trójmieście, nie trzeba namawiać do ponownych odwiedzin, a ci, którzy jeszcze nie znają grodu Neptuna, powinni czym prędzej nadrobić tę zaległość.

Co warto zobaczyć?

Gdańsk obfituje w wiele cennych zabytków i innych atrakcji turystycznych. Ale jak dotrzeć do nich poprzez Sieć? To proste! Podczas planowania wycieczki najważniejsza jest dobra wyszukiwarka internetowa. Do naszych celów wybraliśmy bardzo popularną i dobrą wyszukiwarkę Google (**http://www.google.com**), ale ty możesz skorzystać z jakiejkolwiek innej – byle skutecznej.

W oknie wyszukiwarki wpisujesz interesujące cię zapytanie, czyli: „Gdańsk + zabytki + atrakcje". Wyszukiwarka nie zawiodła. Zwróciła setki odnośników. Jest w czym wybierać.

Już na początku rzucają się w oczy trójmiejskie portale. Na pierwszy plan wysuwają się tutaj strony **http://www.trojmiasto.pl/** oraz **http://www.wirtualny.gdansk.pl/**, na których można znaleźć moc naprawdę niezbędnych informacji. Na szczególną uwagę zasługują zawsze aktualne nowinki o lokalnych imprezach kulturalnych (**Wydarzyło się w Trójmieście**). Dzięki nim weźmiesz udział w Jarmarku Dominikańskim i na bieżąco będziesz wiedział, co dzieje się na sopockiej scenie ustawionej przy molo, gdzie co wieczór występują znani artyści oraz piosenkarze. Z tych stron dowiesz się także, gdzie smacznie i w miarę tanio zjeść oraz gdzie zanocować (**Noclegi w Gdańsku**). Bardzo atrakcyjnie prezentuje się obfita galeria zdjęć z najważniejszymi zabytkami miasta. Każdą fotografię można wysłać jako internetową kartkę i w ten sposób zaoszczędzić na widokówkach (**Wirtualne Panoramy / Internetowe Widokówki**).

Dzięki Internetowi, nawet jadąc do Trójmiasta po raz pierwszy, nigdy się nie zgubisz, ponieważ autorzy strony umieścili w Sieci dokładną mapę tego terenu. Od razu znajdziesz ulicę i dom, w którym zarezerwowałeś nocleg, a także „na sucho" przećwiczysz trasy planowanych wycieczek. Świetnie nadają się do tego umieszczone w witrynie działy **Wirtualny Sopot / Wirtualna Gdynia** oraz **Przewodnik po Gdańsku**, dzięki któremu poznasz historię tego regionu. A atrakcji w mieście nie brakuje, więc nudzić się nie powinieneś. Zwiedzanie wirtualne, a potem realne zacznij od Starówki. Koniecznie musisz odwiedzić Złotą Bramę, Ratusz, Fontannę Neptuna i Dwór Artusa oraz sfotografować się (jak wszyscy) pod słynnym Żurawiem na Długim Pobrzeżu – a to tylko niektóre z zabytków.

Gdy miejski gwar trochę cię zmęczy, niepowtarzalnych wrażeń dostarczyć może wizyta w sławnym Muzeum Oceanograficznym i Akwarium Morskim (**http://www.mir.gdynia.pl/akw/**). Poznasz tam najciekawsze okazy morskiej



A może chwila relaksu na nadmorskiej plaży? Brzeźno, Jelitkowo i Stogi czekają

NOCLEGI W POLSCE | internetowa baza noclegowa

SCHRONISKO PTTK NA HALI KRUPOWEJ

Najlepsza strona według PKT

WYSZUKIWANIE DOKŁADNE

OFERTA WSPÓŁPRACY

KONTAKT

przeczytaj więcej...

W Sieci znajdziesz mnóstwo ciekawych stron, dzięki którym przejrzysz ofertę noclegową i wybierzesz coś dla siebie, np. www.noclegi-polska.pl



Najsłynniejsza gdańska wyspa na Motławie i odnowione spichrze

flory i fauny, z bezpiecznej odległości policzysz zęby rekina i pomachasz sunącemu w basenie żółwiowi. Na nabrzeżu zwiedzisz zaś okręt wojenny ORP „Błyskawica" i „Dar Młodzieży". Warto wygospodarować kilka godzin na wizytę w tym miejscu. Bardzo fajnie można spędzić czas także w miejskim Zoo (http://www.zoo.gd.pl/). Na podziwianie różnych gatunków zwierząt najlepiej przeznaczyć cały dzień.

Najważniejszym atutem nadmorskiej miejscowości jest oczywiście samo jej położenie. Możesz leżeć cały dzień na plaży albo bawić się np. na kursie windsurfingowym. Ze strony http://www.funboard.pl/ dowiesz się wszystkiego o tym sporcie i o organizowanych szkoleniach. Wizyta w Trójmieście nie może się obejść oczywiście bez spaceru po sopockim molo (http://www.molo.sopot.pl/) oraz bez, choćby krótkiego, rejsu po Bałtyku. Teraz już wiesz, gdzie szukać dodatkowych informacji na ten temat, więc sam zdecyduj, co jeszcze chcesz zobaczyć.

Gdzie spać?

Jeżeli już zdecydowałeś, co chciałbyś zobaczyć i jak spędzać czas, to pora rozejrzeć się za wygodnym i tanim miejscem do spania. W tym celu możesz ponownie skorzystać z wyszukiwarki i zadać jej następujące pytanie: „Gdańsk + noclegi". Będziesz miał bogatą ofertę do wyboru. Możesz też skorzystać z wcześniej opisywanych przez nas stron i kliknąć na odnośnik „Noclegi". Na stronie http://www.wirtualny.gdansk.pl/ masz do wyboru kilka zróżnicowanych cenowo opcji. Najdroższe są oczywiście hotele. Nocleg w tych najbardziej luksusowych (Holiday Inn, Nowotel) kosztuje nawet kilkaset złotych. Nieco tańsze okazują się kempingi oraz kwatery prywatne. Najtańsze noclegi znajdziesz w akademikach i internatach, które pustoszeją na okres wakacji (około 20-30 zł za dobę). Ich zaletą jest fakt, że znajdują się w centrum miasta, skąd wszędzie jest blisko. Bardzo tanie, ale za to niezbyt komfortowe, są wieloosobowe pokoje w schroniskach młodzieżowych. Większość proponowanych ofert została szczegółowo przedstawiona na poszczególnych stronach WWW wraz z cennikiem, odległością od morza, dojazdem, wyglądem kwatery i innymi, cennymi informacjami (np. odległością od stacji PKP). Teraz pozostaje już tylko zarezerwować telefonicznie lub e-mailem miejsce i czekać wyjazd.

Innych miejsc do spania szukaj na przydatnych stronach: www.wakacje.pl, oraz http://www.noclegi-polska.pl/.

Jak dojechać?

Ostatni etap planowania podróży to wybór sposobu dojazdu do wybranej miejscowości. Najpopularniejszym i najtańszym środkiem transportu jest kolej. Na stronie http://www.pkp.com.pl bardzo łatwo można sprawdzić rozkład jazdy pociągów i zaplanować wyjazd. Niestety, nie można jeszcze przez Internet rezerwować biletów, ale na pewno wkrótce i to się zmieni.

Jeżeli lubisz komfort i wygodę, to możesz się wybrać w podróż klimatyzowanym autokarem. Ofertę kursów krajowych i zagranicznych znajdziesz na stronie http://www.pekaesbus.com.pl/. Autokar jest jednak zazwyczaj droższy, ponieważ nie można skorzystać z 50-procentowej ulgi dla uczniów.

Wrażenia

Kiedy wrócisz z wakacyjnych wojaży, rozpakujesz plecak i zaspokoisz ciekawość rodziny, możesz podzielić się wrażeniami z innymi internautami. Opisz swoje przeżycia podczas wycieczki i umieść je w Sieci, aby inni mogli skorzystać z twoich doświadczeń. CLICK! życzy ci miłej podróży i niezapomnianych wrażeń!



Żuraw stojący na Długim Pobrzeżu to chyba najbardziej charakterystyczna budowla Starówki w Gdańsku. Koniecznie zrób sobie z nim fotkę



Jeśli jesteś fanem aktywnego wypoczynku, możesz spróbować swoich sił surfując po Zatoce Gdańskiej



www.wirtualny.gdansk.pl to bardzo bogata w informacje strona. Dzięki niej dowiesz się, co w Trójmieście „piszczy"



Witryna www.trojmiasto.pl to kopalnia bieżących informacji. Tutaj bez problemu dowiesz się o wszystkich imprezach i nowinkach



Jeżeli lubisz buszować po Sieci i chcesz wybrać się na wakacje w inny zakątek niż redakcja CLICK!, skorzystaj z portalu www.wakacje.pl

Tekst: Alexander Winciorek; Zdjęcia: archiwum Wydawnictwa H. Bauer, archiwum prywatne

Bursztynowym szlakiem

Address: http://www.amber.net.pl

Czy wiesz, jak narodziły się bursztyny? Otóż, według mitologii greckiej, płaczące nimfy (Heliady zamienione w topole) roniły do rzeki Eridan złote łzy, które zamieniały się w bursztyny. Tyle legendy. A przecież nawet dzieci wiedzą, że bursztyny powstają w Dolinie Krzemowej w Kalifornii. No, ale koniec żartów. Jeżeli chcesz dowiedzieć się, skąd naprawdę wzięły się bursztyny, to zajrzyj do bursztynowego portalu www.amber.net.pl. Tam znajdziesz wszystko, co trzeba wiedzieć o tych szlachetnych kamieniach. Będziesz mógł poczytać o starożytnych bursztynowych szlakach, o kulcie, jakim jantar (inna nazwa bursztynu) otaczany był w starożytnej Grecji i wiele, wiele innych ciekawostek.

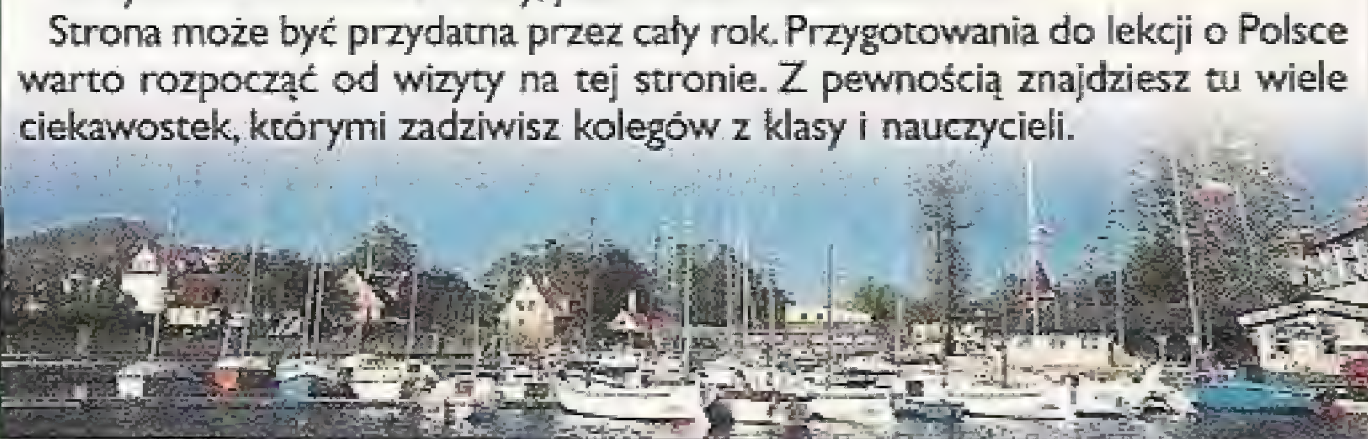


Kto ty jesteś?

Address: http://www.polska.pl

Polska to jeden z największych europejskich krajów. Ma około 38 milionów mieszkańców, dostęp do Morza Bałtyckiego, dwa pojezierza i kilka pasm górskich. To wie każdy. Ale czy potrafiłbyś powiedzieć coś więcej o swoim kraju? A jeśli podczas wakacyjnego pobytu za granicą ktoś spyta cię o jakieś szczegóły dotyczące twojej ojczyzny? Co wtedy odpowiesz? Podręczniki zostały w domu, więc zapewne zrobisz wielkie oczy i będziesz uparcie milczał. Możesz uniknąć takiej niezręcznej sytuacji. Zapamiętaj adres www.polska.pl, a takie pytania na pewno już cię nie zaskoczą. W portalu Polska.pl znajdziesz bowiem prawie wszystko, co dotyczy naszego kraju. Są tutaj setki odnośników (linków) do najpożyteczniejszych stron w całym Internecie. Historia, geografia, sztuka – to tylko niektóre dziedziny, jakie można tam znaleźć.

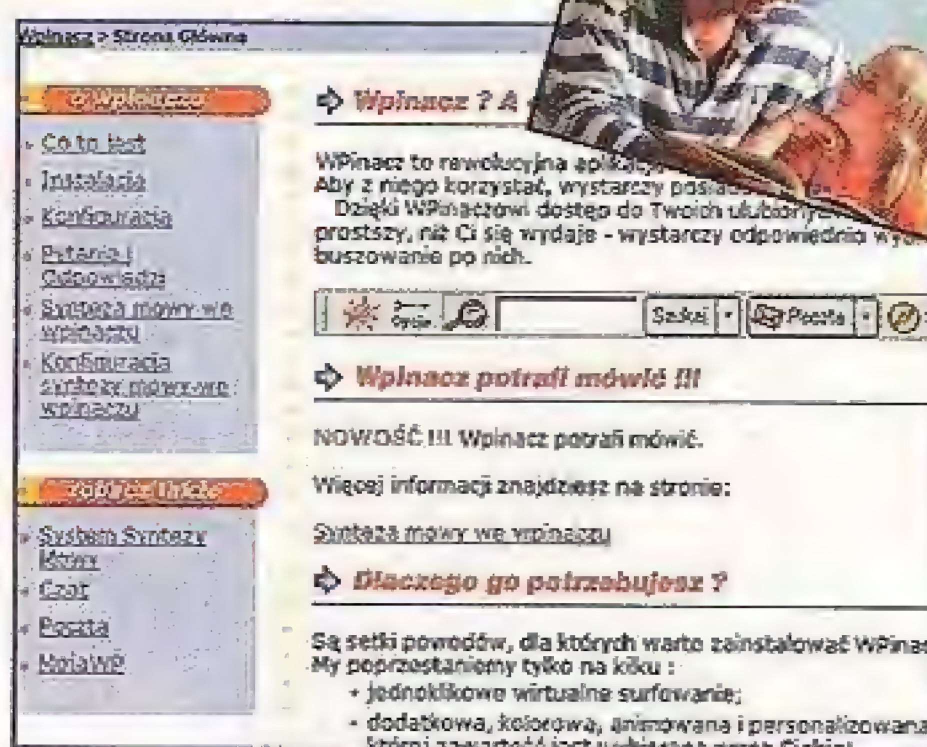
Strona może być przydatna przez cały rok. Przygotowania do lekcji o Polsce warto rozpocząć od wizyty na tej stronie. Z pewnością znajdziesz tu wiele ciekawostek, którymi zadziwisz kolegów z klasy i nauczycieli.



Gadające Wpinacze

Address: http://wpinacz.wp.pl

Wpinacz to niewielki program przygotowany przez zespół Wirtualnej Polski i mający pomagać internautom w ich sieciowych podróżach. W wersji 2.0 został on wzbogacony o niesamowitą funkcję – czytanie tekstów. Zamiast męczyć oczy wystarczy jednym kliknięciem wskazać wpinaczowi, co ma przeczytać, a on bez szemrania wykona twoje polecenie. Możesz teraz słuchać e-maili od przyjaciół, wiadomości przygotowanych przez Wirtualną Polskę i wielu innych. Dzieje się tak dzięki wykorzystaniu przez Wpinacz Systemu Syntezy Mowy.





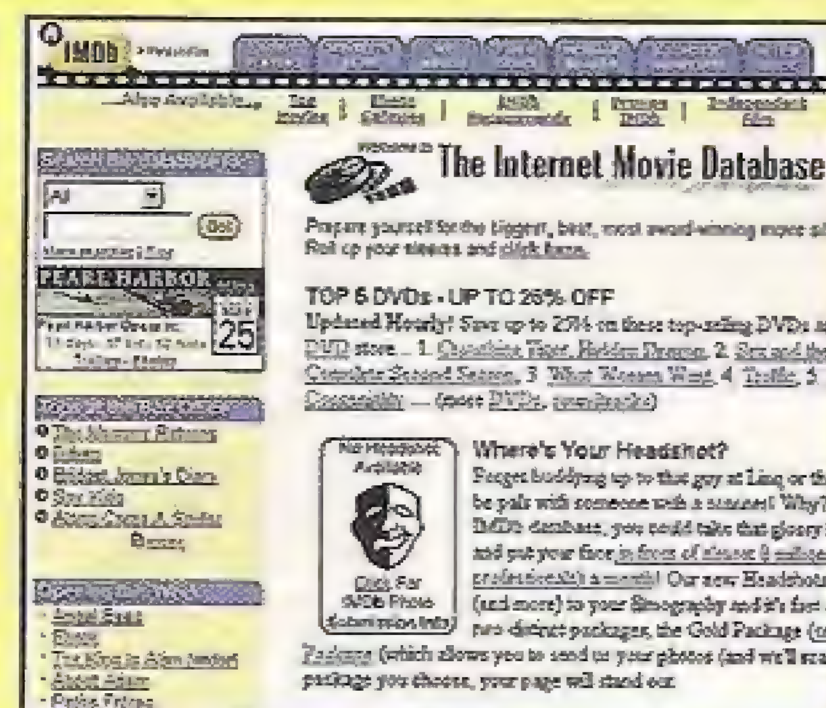
Czytanie tekstów to nie jedyna umiejętność tego sprytnego programiku. Ma on również szereg innych niezastąpionych funkcji. Jedną z najbardziej przydatnych jest możliwość dowolnego personalizowania (dostosowania do własnych potrzeb) serwisów internetowych. Dzięki Wpinaczowi od najpotrzebniejszych stron dzieli cię tylko jedno kliknięcie. Programik nie zajmuje dużo miejsca i każdy, nawet „modemowiec", może szybko ściągnąć go na swój komputer. Więcej o Wpinaczu dowiesz się ze strony http://wpinacz.wp.pl.

O filmach

Address: http://www.imdb.com

Jeżeli interesujesz się filmem, to bezwzględnie powinieneś zajrzeć na stronę Internet Movie Database. Znajdziesz tu wszystko (naprawdę wszystko), czego na temat filmu można dowiedzieć się w Internecie.

Na stronie dostępna jest baza obejmująca ponad sto tysięcy filmów i milion aktorów (od gwiazd brazylijskich telenowel, przez Czarka Pazurę do Brada Pitta). Znajdziesz tu pełne biografie i filmografie, galerie ze zdjęciami ulubionych aktorów, fragmenty filmów i inne interesujące każdego kinomana pliki. Niezbędna, niestety, znajomość j. angielskiego.





Niesamowite czcionki

Address: http://www.printerideas.com/fontfairy



Czy nie znudziły ci się już czcionki domyślnie dostępne w Windowsach? Jeżeli tak, to zajrzyj na stronę www.printerideas.com/fontfairy, a znajdziesz tam jeden z największych w Internecie zbiorów odnośników do darmowych krojów pisma. Są tu chyba wszystkie czcionki, jakie można sobie wyobrazić. Teraz twoje dokumenty zyskają nowe, niesamowite oblicze. Pomyśl, jakie wrażenie zrobisz na pani od biologii, kiedy oddasz pracę domową napisaną czcionką rodem z Archiwum X. Albo co powiedzą twoi znajomi na listy pisane gotykiem? Jedyna wada internetowych czcionek jest taka, że trudno znaleźć kroje pism z polskimi „ogonkami", ale kto dobrze poszuka, znajdzie z pewnością i takie.

Dla zapominalskich i nie tylko

Address: http://www.edysk.pl

Ile razy zapomniałeś wziąć z domu dyskietkę z ważnymi plikami? Pewnie dziesiątki. A może zdarzyło ci się, że dyskietka, którą próbowałeś uruchomić u kolegi, odmówiła posłuszeństwa? Też pewnie nie raz. Prawda, że to bardzo denerwujące?



Jest na te wszystkie bolączki prosta rada. Wystarczy założyć sobie wirtualny dysk i tam przechowywać ważne informacje. Teraz twoje dokumenty będą dostępne natychmiast z każdego miejsca na Ziemi. Takie eDyski można zakładać pod adresem **www.edysk.pl.** Utworzenie konta to sprawa dziecinnie łatwa i nawet osoba początkująca poradzi sobie z tym zadaniem w kilka minut.

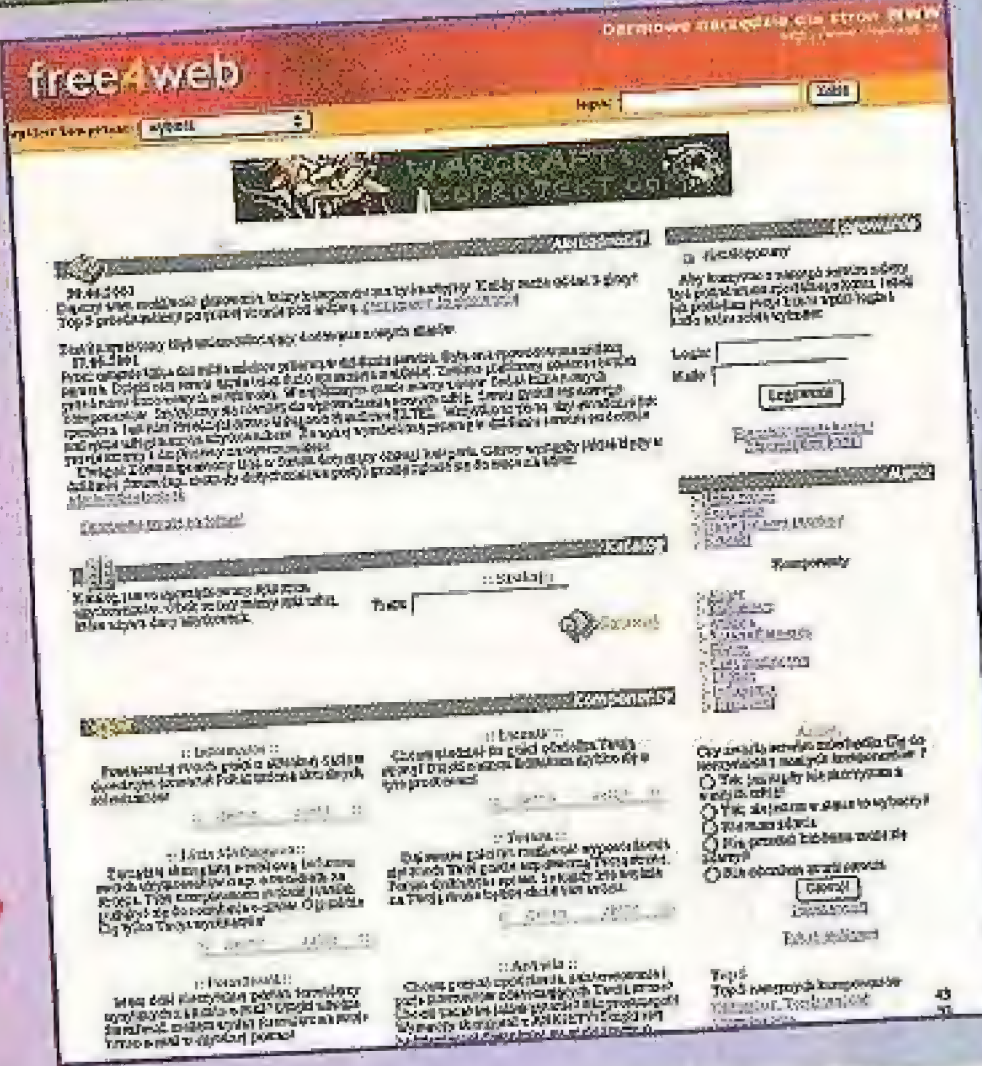
Bardzo istotną zaletą eDysku jest to, że zapewnia on bezpieczeństwo twoim danym. Teraz już niestraszna ci ani awaria „twardziela", ani – co gorsze – niszczycielska działalność pomysłowego młodszego rodzeństwa, które lubuje się w kasowaniu najważniejszych dokumentów. Na eDysku twoje dane będą doskonale chronione.

Wszystko dla webmasterów

Address: http://www.free4web.pl

Ciężka jest praca webmastara, osoby projektującej strony internetowe. Najwięcej trudności nastręcza ciągłe szukanie odpowiednich narzędzi. Teraz już nie musisz błądzić, bo wszystko, co potrzebne do skonstruowania doskonałej strony WWW, znajduje się w jednym miejscu pod adresem **www.free4web.pl.** Każdy, nawet najbardziej wymagający webmaster, znajdzie tu to, czego szuka. A wszystkie te „cudowności" dostępne są oczywiście za darmo. Z najciekawszych usług oferowanych przez Free4Web należy wymienić: nadawanie aliasów (alternatywnych adresów dla twojej strony), Klikomierz (zlicza, ile razy internauci klikali w linki na twojej stronie) oraz Listę mailingową (możesz założyć na stronie własne forum dyskusyjne). To oczywiście nie wszystko. Znakomitych usług jest jeszcze cała masa.

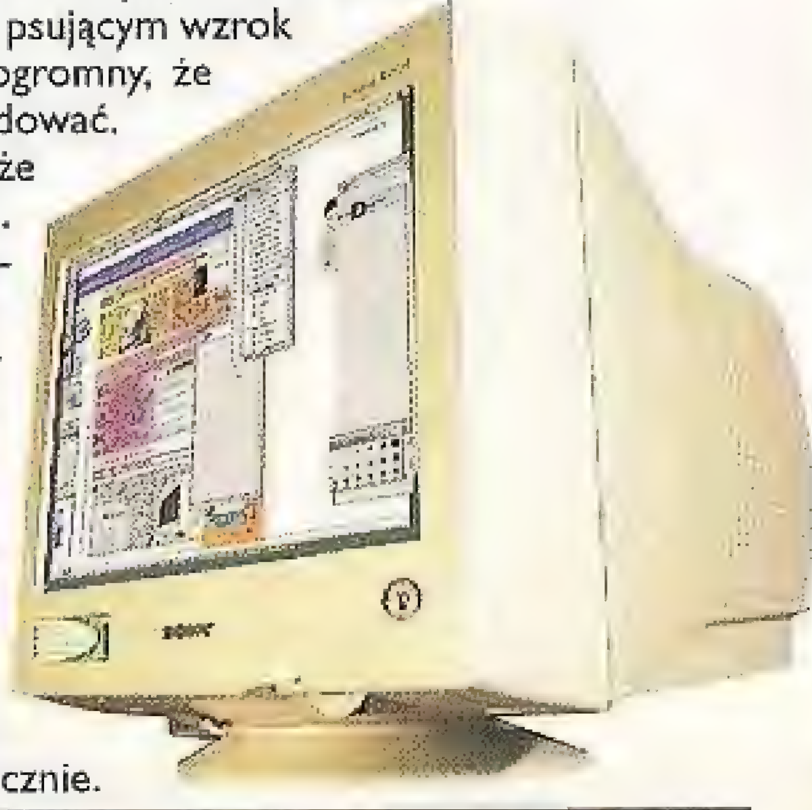
Strona została bardzo przejrzyście i estetycznie zbudowana, a wszystkie narzędzia są bardzo dokładnie opisane. Free4Web to dobra propozycja zwłaszcza dla początkujących.



Coraz więcej cali

Address: http://www.monitor.pl

Komputer trzeba modernizować co jakiś czas. Maniacy nowinek sprzętowych robią to nawet kilka razy do roku. Nowe karty graficzne, procesory, większa ilość pamięci – to gadżety wymieniane najczęściej. Urządzeniem komputerowym, które starzeje się najwolniej, jest monitor. Jednak zakup kolejnego modelu to niebagatelny wydatek. Zanim zdecydujesz się na nowe urządzenie, powinieneś dokładnie przeanalizować, jaki model będzie dla ciebie najodpowiedniejszy. Nie warto męczyć oczu przed jakimś tanim, psującym wzrok szmelcem. Wybór jest tak ogromny, że z początku trudno się zdecydować. W wyborze na pewno pomoże ci strona **www.monitor.pl.** Znajdziesz tu wiele kompetentnych i rzeczowych rad. Istotną zaletą witryny są dokładne testy i omówienia większości monitorów dostępnych na naszym rynku. Szczególnie przydatna jest opcja „Znajdź ideał", która w bardzo prosty sposób pomoże ci wybrać to, czego szukasz. Zanim wybierzesz się do sklepu, zajrzyj tu koniecznie.



NAJLEPSZE STRONY WWW – WAKACYJNE WYJAZDY

Nie wiesz, jak spędzić wakacje? Odwiedź Sieć!

www.adriatyk.com.pl
Tam, gdzie gorąco i niedrogo...
★★★★★★

www.nautica.com.pl
...a może w morskich głębinach?
★★★★★★

www.triada.com.pl
Na znanych ciepłych plażach...
★★★★★☆

www.urlop.net.pl
...a może gdzieś w Polsce?
★★★★★☆

www.biuro-podrozy.rubikon.pl
Masz dużo ofert i wiele czasu...
★★★★★☆

Tekst: Alexander Winciorek; Zdjęcia: archiwum Wydawnictwa H. Bauer, opisywane serwisy internetowe, Stockbyte

Sympatyczne dziewczyny prezentują nową konsolę Microsoft – X-box. Można ją wypróbować, bawiąc się w grę Konami


Odlotowa jazda po Sieci! Fani X-boxa będą mogli surfować po Internecie za pomocą specjalnego urządzenia

Chociaż na targach E3 nie brakuje nigdy gier konsolowych, to prawdziwym świętem dla ich miłośników jest Tokyo Game Show!




Zdrowo i sportowo! Zabawa w wyścigi to lepsze niż godzina joggingu czy intensywne ćwiczenia na siłowni!


Japończycy w wirtualnej przestrzeni – to ostatnia nowość firmy Bandai – futurystyczne okulary telewizyjne



I coś dla koneserów, czyli klasyka gier wideo na Gameboya. Namco przedstawia swój najnowszy produkt GALAXIAN

Tokyo Game Show 2001

Klonoa 2

Wygląd kreskówki i trójwymiarowa grafika. Nowy hit na PS2


Niespodziewany atak! Łapczywe ryby patrolują rzekę w dżungli i próbują dobrać ci się do skóry


Pojedynek na słowa i nie tylko. Wskocz na wielkiego robota i poczęstuj go małą „niespodzianką"


Klonoa znajdzie sobie paru towarzyszy. Ciekawe tylko, czy przysporzą mu oni radości, czy może złości...


Serce olbrzymiego dzwonu może się przydać do roztrzaskania w drobny mak potężnych skał


Na desce surfingowej Klonoa sunie poprzez rzeki, lody i śniegi

PC | PS2 | N64 | DC | A

Klonoa2 – Lunatea's Veil

Zręcznościówka – Namco

Premiera w Europie: jesień 2001

Szykuje się niezła gratka dla miłośników pierwszej części tej gry. KLONOA powraca! Tym razem znajdzie się w tajemniczej krainie zwanej Lunatea. Świat ten utrzymywany jest w harmonii dzięki mocom czterech dzwonów. Niestety, właśnie pojawił się piąty, zły dzwon i nie wróży to nic dobrego. Całe szczęście, że na straży Dobra stoi Klonoa. Na pewno przywróci on dawny porządek rzeczy, ale będzie to wymagało od niego (i od ciebie, dzielny graczu) przedostania się przez 24 różnorodne krainy (trzeba przyznać, że śliczne). Czeka więc na ciebie zwariowana bieganina (i skakanina) po platformach, odbijanie się od ramp i podróżowanie w środku cyklonów. I tym razem bohater będzie wyposażony w specjalny pierścień, dzięki któremu może łapać przeciwników, a potem wykorzystywać ich do bardziej efektownych skoków, czy ciskać nimi w innych natrętów. Do ukończenia tej platformówki potrzeba będzie jednak więcej niż zręcznych palców i refleksu. Jej twórcy zadbali bowiem o przygotowanie zagadek, w których trzeba będzie wykazać się także umiejętnością logicznego myślenia (może by tak przeturlać jakiegoś przeciwnika przez zatarasowane przejście?). Zapowiada się naprawdę dobra zabawa!



東京・ゲム・シオ東京・ゲム・シオ

Na poprzednich targach Tokyo Game Show dominowały produkty firmy Sony, niekwestionowanego lidera na rynku konsol. W tym roku swoją obecność mocno zaznaczył X-box. Microsoft nie tylko zaprezentował swoją konsolę, ale także zdradził parę szczegółów na temat oczekiwanego nie tylko przez miłośników serii DEAD OR ALIVE 3. Pochwalono się także urządzeniem, które umożliwi właścicielom nowej konsoli dostęp do Internetu. Producent nie zamierzał jednak ujawnić zbyt wielu szczegółów na temat gier na swoją konsolę – na targach dostępne było tylko jedno grywalne demo na X-boxa, DEADLY SKIES (Konami).

Przez trzy dni odwiedzający targi oblegali także największe stanowisko Sony, przy którym można było pobawić się w gry na konsole Playstation. Kierowcy GRAN TURISMO 3 prześcigali się na torach, a jako krwiożerczy insekt w MOSQUITO: THE SUMMER AT YAMADA RESIDENCE mogli wkłuć się w karki i łydki wirtualnej rodzinki (bleeee). W ARMORED CORE 2: ANOTHER AGE śmiałkowie zmagali się w nowych misjach i korzystali z dostępu do Sieci. Konami pochwaliło się, obok METAL GEAR SOLID 2, przede wszystkim nowymi grami taneczno-muzycznymi, takimi jak np. PARA PARA PARADISE. Cóż, nie od dziś wiadomo, że ten typ rozrywki jest ulubionym gatunkiem Japończyków. Namco wolało skoncentrować się na poważniejszej tematyce i pokazało, jakie są efekty pracy nad najnowszą częścią sławnej serii symulatorów ACE COMBAT 4. Tym razem akcja będzie rozgrywała się na kontynencie zniszczonym przez potężny meteoryt.

東

Przy wielu mocnych propozycjach na nowe maszynki starsza konkurencja musiała usunąć się w cień. Jedną z propozycji na „leciwe" konsole był DIET SIMULATOR (czego to ludzie nie wymyślą), dzięki któremu można było zafundować sobie (męczącą) kurację odchudzającą. W grze ustawia się program treningów i zbija kalorie na załączonym stepperze.


DEAD OR ALIVE 3. No właśnie. Przyszłość pokaże, która konsola przetrwa...

Tegoroczne targi były naprawdę udane i ciekawe. Producenci stanęli na wysokości zadania i zaprezentowali wiele obiecujących tytułów. Decydujący był tu zapewne fakt, że w ostatnim roku pojawiły się konsole, które zelektryzowały rynek i zachęciły twórców gier do pracy nad nowymi, dobrymi tytułami. Niecierpliwie czekamy, aż pojawią się w naszych sklepach.

Age of Empires 2

Konami przeniosło znaną z PC strategię na konsolę PS2



PC | PS2 | N64 | DC | A

Age of Empires 2
Strategia – Konami
Premiera w Europie: jesień 2001



Jak tylko zarządzisz budowę fortyfikacji, twoi poddani powinni ruszyć bez słowa sprzeciwu do pracy


I oto rozpoczyna się prawdziwa walka. Gdy na polu bitwy zrobi się gorąco, twoi rycerze mogą schować się za murami

AGE OF EMPIRES 2 to ulubieniec milionów miłośników komputerowej strategii. Nic więc dziwnego, że teraz ten tytuł ma zagościć również na Playstation 2. I tym razem będziesz troszczył się o poddanych, stawiał twierdze czy hodował bydło. A wszystkie te wysiłki tylko po to, żeby pokonać przeciwników wywodzących się z 13 różnych cywilizacji. Gra na pewno spodoba się nie tylko fanom wysilania szarych komóreczek, ale także znawcom historycznych realiów. Cóż może bowiem sprawić im większą przyjemność niż możliwość dania łupnia jakiemuś znanemu wodzowi?

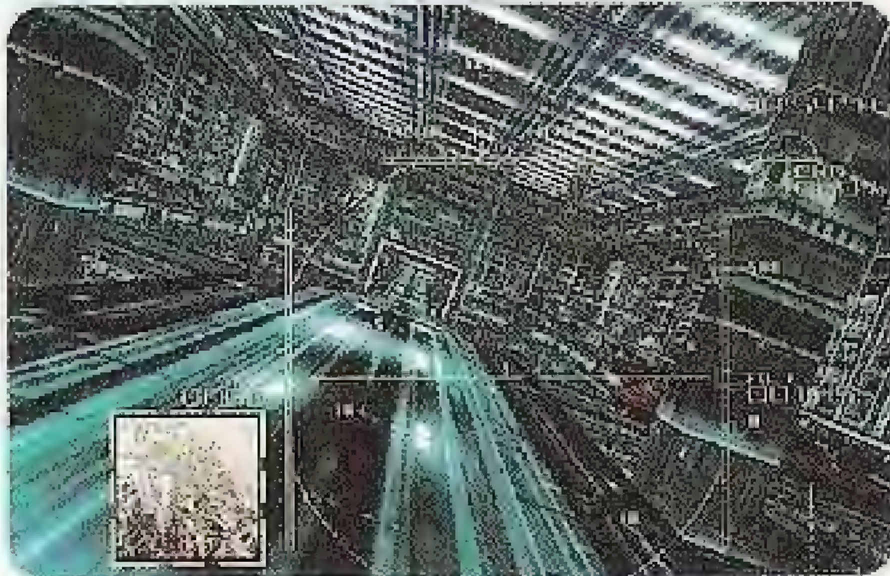
Deadly Skies

Microsoft przekroczył barierę dźwięku. Symulator lotu wskoczył na X-boxa!

PC | PSX | N64 | X-Box | A

Deadly Skies
Symulator Lotu – Konami
Premiera w Europie: początek 2002


Romantyczne bywa życie pilota: od skrzydeł twojej maszyny odbija się zachodzące słońce...


Robi się nieco ciasno! No i jakoś tak ponuro. Odważni piloci nie boją się wyzwania i włączają dopalanie!

Jedyne grywalne demo na X-boxa znalazło się na stoisku Konami i trzeba przyznać, że zrobiło spore wrażenie. Nic dziwnego, DEADLY SKIES to rewelacyjnie prezentujący się symulator lotów.

Gracze pomkną grzmiącymi myśliwcami i bombowcami poprzez zachody słońca oraz.... fabryki. Tak jak w poprzednich wersjach, fabuła zaprowadzi cię nawet w podziemia – tym razem nie poprzez tunel kolejowy, lecz stare bunkry, stalowe wsporniki i kolumny. To wyzwanie dla graczy o dobrym refleksie i zimnej krwi.

Bloody Roar 3

Bijatyka bez litości. Kiedy naprawdę się zdenerwujesz, wyjdzie z ciebie bestia...

PC | PS2 | N64 | DC | A

Bloody Roar 3
Akcja – Hudson Soft
Premiera w Europie: lato 2001



Złość piękności szkodzi. Okazuje się jednak, że wściekłość daje więcej sił i niespotykane wcześniej możliwości!


Gra może się poszczycić imponującą grafiką. Gdy błyskają takie pioruny, pad drży ci w rękach

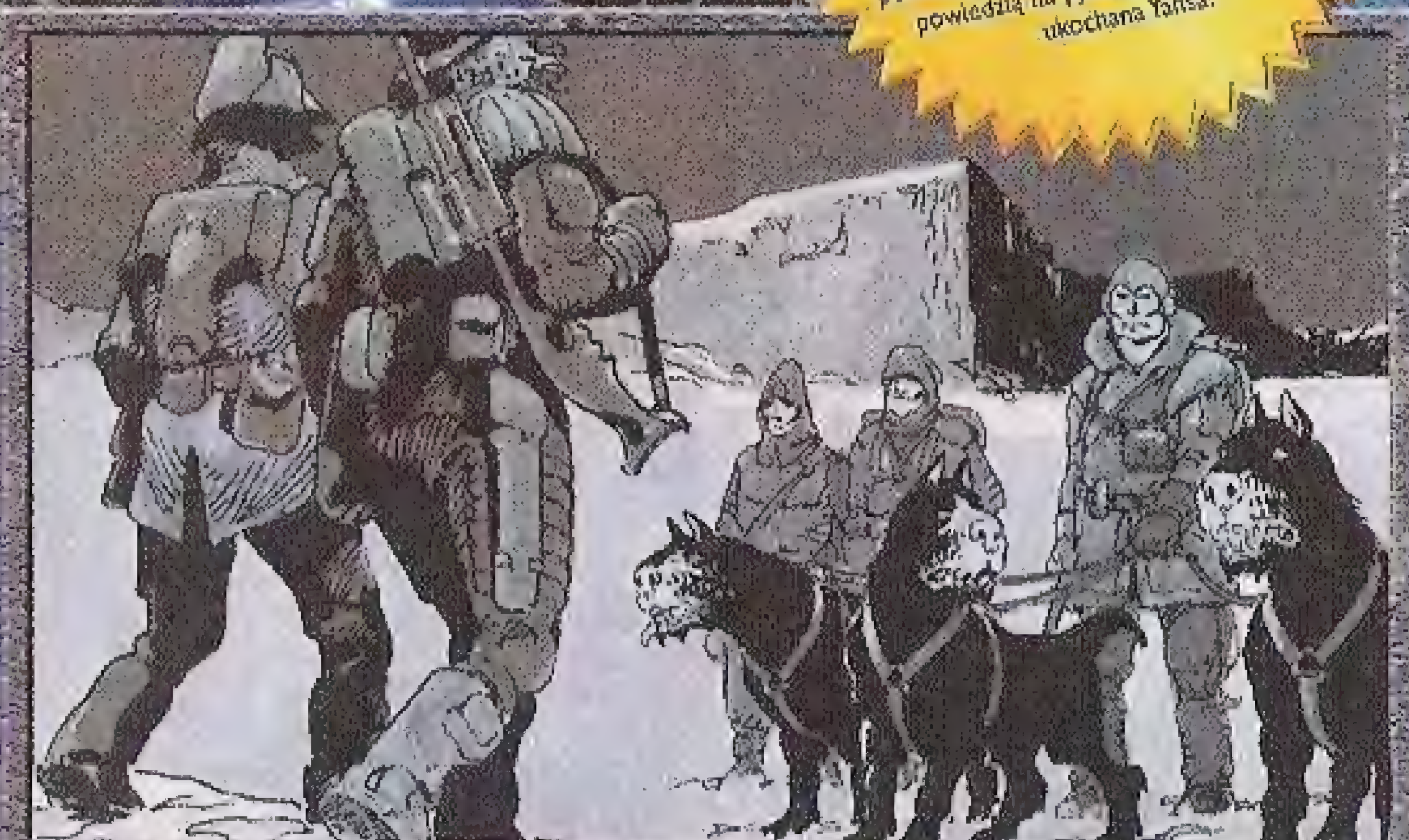
Na pierwszy rzut oka wszystko wygląda normalnie, bo BLOODY ROAR 3 prezentuje się jak każda inna bijatyka. Stajesz na arenie i walczysz z innymi wojownikami. Kiedy jednak oberwiesz zbyt dużo ciosów, zmieniasz się nie do poznania: stajesz się bestią. W zależności od tego, w jaką postać się wcielisz, będziesz mógł zostać lwem, robakiem czy też innym milusiem. A kiedy już przybierzesz właściwą twemu nowemu ja postać, zacznie się zabawa! Będą specjalne ciosy, efektowne zagrania i dopieszczona grafika pełna doskonałej gry świateł.

Tekst: Aleksandra „Krupik" Cwalina; Zdjęcia: archiwum Wydawnictwa H. Bauer

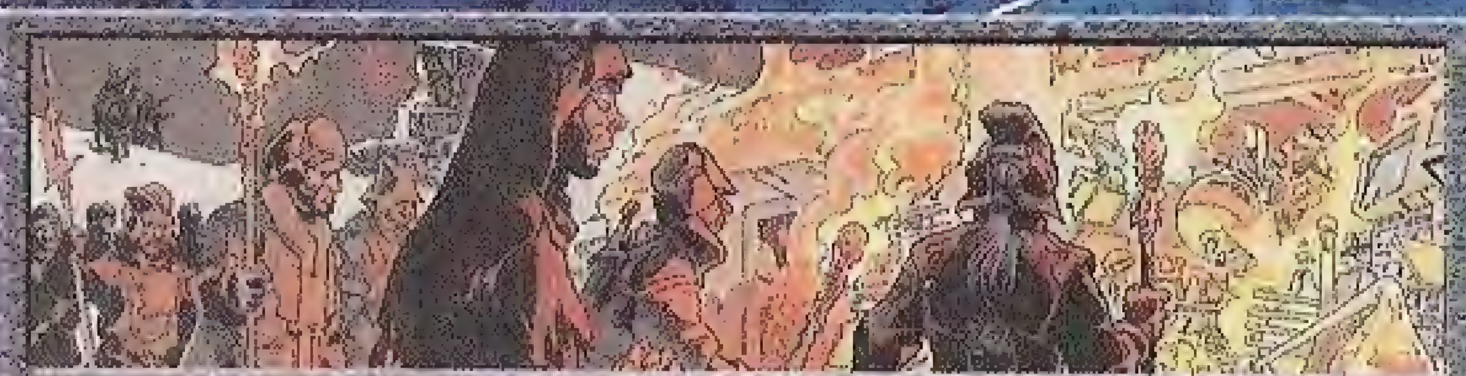
YANS

Przygody cierpiącego na zanik pamięci Yansa to początek zawikłanej i pełnej przygód opowieści narysowanej przez Zbigniewa Kasprzaka

CLICK! AKCJA!
W konkursie CLICKA! i wydawnictwa EGMONT POLSKA możecie wygrać komiksy. Nagrody rozlosujemy wśród osób, które do 21 VI 2001 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Jak nazywa się ukochana Yansa?



Przeraźliwy mróz, który nastał pewnego dnia, doprowadził do wielkiej tragedii. Prawie wszyscy mieszkańcy szczęśliwego do tej pory państwa zamarzli. Przeżyła garstka



Wszyscy, którzy nie zgadzają się z dyktaturą Valsary'ego, muszą opuścić Miasto. Nie poddają się jednak, tylko walczą ze znienawidzonym tyranem

Pewnego dnia, ni stąd ni zowąd, nadszedł Wielki Mróz i skuł lodem całą Ziemię tak skutecznie, że przy życiu pozostała jedynie garstka ludzkości, która schroniła się w bezpiecznym miejscu. **Na zmienionej nie do poznania Ziemi powstało Miasto, jedyna ludzka osada. W tym wielkim molochu zamieszkali wszyscy, którzy ocaleli z kataklizmu.** Władza i wpływy należą tutaj do bogatych rodów szlacheckich, a zwykli obywatele, niczym w średniowieczu, pracują na ich utrzymanie. Miastem rządzi bezwzględny i okrutny Valsary, a policja skrupulatnie pilnuje porządku. Dba szczególnie o to, by nie pojawiały się żadne pamiątki sprzed Wielkiego Mrozu. Ich posiadanie jest surowo karane – ci, u których znaleziono zabronione przedmioty (zabawki, książki, fotografie), zostają naznaczani piętnem, wysyłani do udziału w okrutnej grze, a cały ich dobytek jest niszczony. **Na obrzeżach, już poza granicami metropolii, mieszkają Zewnętrzni, czyli ci, którzy z różnych powodów zostali wydaleni z Miasta.** Jedni nie poddali się okrutnej dyktaturze, inni popełnili zwykłe przestępstwa – ale wszystkich łączy jedno: nie spełnili oczekiwań Valsary'ego i zamiast pozamarzać, postanowili przeżyć w tych ciężkich warunkach i stawiać opór Miastu. Opór na tyle skuteczny, że na tereny Zewnętrznych boją zapuszczać się nawet uzbrojone oddziały strażników. Dodatkowym elementem tego świata są mieszkające wśród skał zmutowane stwory, które nękają zarówno Zewnętrznych, jak i strażników.

W takich właśnie okolicznościach, przed bramami miasta, strażnicy znajdują pozbawionego pamięci człowieka, który potrafi jedynie powiedzieć, że ma na imię Yans. Zabrany do Miasta, odzyskuje pamięć i dowiaduje się, kim jest. Yans, agent służb czasowych, jest historykiem wysłanym w przeszłość, by zbadać przyczyny zagłady. Jednak Valsary zauważa w nim (i słusznie) zbliżające się zagrożenie dla jego rządów i porządku panującego w mieście. Z tego powodu postanawia usunąć Yansa ze swojej drogi. Od czego są jednak przyjaciele? To właśnie z ich pomocą Yansowi udaje się uciec poza miasto i dołączyć do Zewnętrznych. Wśród nich poznaje swą ukochaną – Orchideę, nieodłączną towarzyszkę życia i wielu niebezpiecznych przygód. Wraz z nią staje na czele rebelii, która zmierza do obalenia dyktatury Valsary'ego i bogatych rodów. **Tak rozpoczynają się pełne niespodzianek i mrożące krew w żyłach przygody agenta służb czasowych, Yansa, przenoszące go co chwila w różne niesamowite miejsca.** Ze skutej lodem Ziemi los rzuca bohaterów na tropikalną planetę, gdzie muszą stawiać czoła pół ludziom, pół insektom i ich królowej Ardelii, albo na planetę mutantów Xanai. Mutanci to ludzie, w których zmieniają się prawowici mieszkańcy: pokojowo nastawione, zielone i ogoniaste humanoidy. Yans walczy ze spiskowcami i szalonymi naukowcami, prawdziwymi potworami oraz przypominającymi potwory ludźmi, ale zawsze pamięta, że najważniejsza jest rodzina, której broni z narażeniem życia, i przyjaciele, na których może liczyć, kiedy tylko zajdzie potrzeba.

Komiksy stworzone przez parę twórców: scenarzystę A.P. Duchateau i rysownika Grzegorza Rosińskiego, stały się wkrótce jedną z bardziej popularnych serii w Europie. **Po pięciu albumach narysowanych przez Rosińskiego („Przybysz z przyszłości", „Więzień wieczności", „Mutanci z Xanai", „Gladiatorzy" i „Prawo Ardelii") serię przejął inny Polak – Zbigniew Kasprzak.** To właśnie dzięki jego wyobraźni i realistycznej kresce możesz śledzić pasjonujące losy odważnego i szlachetnego Yansa, jego wybranki Orchidei oraz ich szlachetnych przyjaciół.

Yans i jego najlepszy przyjaciel muszą zmierzyć się z wieloma problemami

Wywiad CLICKA!

CLICK!: Jak zaczęła się pańska przygoda z komiksem?

Zbigniew Kasprzak: Komiksem zafascynowałem się głównie dzięki magazynowi komiksowemu „Relax", który ukazywał się w latach 70. Natomiast rysować komiksy zacząłem trochę później, bo dopiero gdy byłem studentem Akademii Sztuk Pięknych w Krakowie

CK: Co miało największy wpływ na to, co pan dzisiaj robi?

Z.K: Myślę, że cztery elementy. Autentyczna potrzeba komiksu, wspomnienia z dzieciństwa, odważni starsi koledzy, a wśród nich Grzegorz Rosiński, którzy pobudzali do działania młodsze pokolenie, i na koniec chyba czysta przekora. Ponieważ na ASP komiks był zwalczany, ja – będąc młodym i zadziornym – postanowiłem udowodnić, że komiks można rysować zawodowo i to wcale nie jest powód do wstydu.

CK: W ostatnich albumach z przygodami Yansa głównymi jego przeciwnikami są źli i demoniczni naukowcy. To ostrzeżenie?

Z.K: Na pewno, chociaż spotkałem kilku bardzo sympatycznych naukowców. Świat stawia nam dzisiaj pewne wyzwania i często naukowcy są sprawcami naszych niepokojów związanych na przykład z eksperymentami genetycznymi. I chociaż w „Yansie" są oni przerysowani i karykaturalni, myślę, że mogliby istnieć rzeczywiście.

CK: Czy grywa pan w gry komputerowe, może ma jakąś ulubioną?

Z.K: Sam z braku czasu nie grywam, ale moje dzieci grywają, a ja im te gry kupuję. Wiem, że lubią serię FINAL FANTASY. Może też bym kiedyś spróbował, ale jestem z pokolenia, które jednak woli spędzać czas przy książce.

CK: Co na koniec poradziłby pan młodym czytelnikom CLICKA?

Z.K: Żeby grając przy komputerze, nie uciekali od innych zabaw i czasem znaleźli również chwilę na przeczytanie książki czy pogranie z kolegami w piłkę.

Zbigniew Kasprzak jest jednym z dwóch (obok Grzegorza Rosińskiego, twórcy „Thorgala") polskich rysowników komiksów, którzy odnieśli sukces w Europie Zachodniej. Wraz ze scenarzystą A. P. Duchateau tworzą niezwykle popularną również w Polsce serię przygód Yansa.

 Tekst: Marcin Kułakowski

Internet tr@nslator

...address not found house of...

Dla nieznających języka angielskiego zabawa w Sieci może być zbyt trudna. Ale jest na to sposób!

Buszowanie w Internecie to prawdziwa frajda. Znajdziesz tam mnóstwo informacji, praktycznie na każdy temat. Zdjęcia, programy, teksty. Niestety, większość zagranicznych stron jest tylko w wersji anglojęzycznej. Nie znaczy to jednak, że musisz się ograniczyć do odwiedzania krajowego podwórka. Najlepiej by było, gdyby przeglądarka internetowa automatycznie tłumaczyła ściąganą stronę na język polski. O takich rozwiązaniach na razie można jednak tylko pomarzyć lub uzupełnić Internet Explorera o program Internet Translator firmy Techland.

Programy automatycznie tłumaczące tekst istnieją już od pewnego czasu. Efekty ich pracy były bardzo różne, w zależności od stopnia zawiłości tłumaczonych zdań. Oczywiście można było przy ich pomocy tłumaczyć także strony WWW. Wymagało to jednak przeniesienia tekstu ze strony do okna programu, co niszczyło jego oryginalny układ i bardzo często powodowało nieczytelność. W zasadzie najlepszym rozwiązaniem było zgrywanie całych stron na dysk, a następnie spokojne, metodyczne tłumaczenie, fragment po fragmencie. **O przekładzie „w locie", dokonanym w oknie przeglądarki, nie było w ogóle mowy. Lukę tę wypełnia właśnie Internet Translator.** Jego autorzy wzorowali się na sprawdzonym tłumaczu (English Translator), który został przez nich przystosowany do przekładania stron internetowych. Podobnie jak jego starszy brat, Internet Translator to tłumacz kontekstowy, dzięki czemu końcowy efekt jest możliwie najbardziej wierny oryginalnemu tekstowi.

Po bardzo sprawnej instalacji (wystarczy podać numer seryjny i ścieżkę docelową) można od razu rozpocząć wędrówkę po Sieci. Translator nie jest pluginem, co oznacza, że należy uruchamiać go oddzielnie, równolegle do przeglądarki. **Niestety, program potrafi współpracować jedynie z Internet Explorerem (wersja 4 lub nowsza), co jest wyraźnie zaznaczone na pudełku.** Użytkownicy Netscape muszą obejść się smakiem albo przesiąść się na przeglądarkę Microsoftu (co dla niektórych może być bolesne...). Tłumacz otwiera swoje własne, miniaturowe okno zawierające podstawowe przyciski niezbędne do pracy. Obsługa zestawu Explorer+Translator jest bardzo prosta. **Pierwszy, tak jak zwykle, ściąga stronę; po jej załadowaniu wystarczy nacisnąć przycisk „Tłumacz" na ekranie Translatora i po chwili w przeglądarce otrzymuje się tekst w języku polskim.** Ze względu na specyfikę stron WWW program nie jest w stanie przetłumaczyć tekstów mających postać obiektów graficznych czy umieszczonych na banerach, pozostają one więc niezmienione. Jakość otrzymanego tekstu jest już osobną sprawą. Zależy ona głównie od stopnia komplikacji tekstu oryginalnego. Jak na tego typu programy, jakość tłumaczenia jest rewelacyjna, zazwyczaj jednak ostateczny tekst jest mniej lub bardziej niegramatyczny. Czasami trzeba się nieźle nagłowić, o co tu tak naprawdę chodzi. Jednak przeciętny użytkownik komputera nie powinien mieć kłopotów z rozszyfrowaniem treści tłumaczenia. Ponadto użytkownicy programu mogą doskonale wczuć się w rolę korektora w jakimś czasopiśmie...

Internet Translator, mimo nadal niedoskonałego tłumaczenia, jest najlepszym programem tego typu na rynku. Zachowuje oryginalny układ tłumaczonej strony i umożliwia kontakt „na żywo" z anglojęzycznym Internetem. Program ma tylko jedną (zazwyczaj znacznie droższą) alternatywę – solidny kurs angielskiego!



Oto przykład działania Translatora – strona www.altavista.com po polsku



A oto www.mp3.com. Teraz ulubiona witryna z muzyką bez tajemnic

Tłumaczenie dokonane przez Internet Translatora może czasem śmieszyć swoją nieudolnością. Nie mówiąc już nic o gramatyce...

PC	PSX	N64	DC	A/PL

Internet Translator

Rodzaj: Tłumacz Angielskich Stron WWW

Techland | Cena: 79 zł

Internet Translator jest jak na razie jedynym na rynku narzędziem tego typu, które pomaga tłumaczyć strony WWW

5

Tekst: Krzysztof Adamczyk, Zdjęcia: Paweł Sonnenfeld

Czy TP S.A. przejmie Wirtualną Polskę?

Telekomunikacja Polska ma ochotę przejąć Wirtualną Polskę. Poprzez kupno najnowszej emisji akcji tego popularnego portalu krajowy monopolista usług telekomunikacyjnych będzie dysponował ponad 50% akcji WP. To straszne...

Pechowa premiera: X-Box „zawisł" na E3

Konsole opanowały targi E3. Nintendo pokazało Game Cube, Sony – PlayStation 2, a Microsoft przedstawił X-Boxa. Ta ostatnia konsola podczas prezentacji... zawiesiła się! Według przedstawicieli firmy stało się to za sprawą wadliwych pamięci użytych w prezentowanym modelu. Znane są też ceny nowych cudeniek: Cube ok. 800 zł, XBox około 1200 zł.

Cała prawda o graczach w USA

Naukowcy stwierdzili, że: przeciętny amerykański gracz konsolowy spędza na swojej ulubionej zabawie średnio 11 godzin tygodniowo, 24% graczy coraz częściej uczestniczy w zmaganiach sieciowych, 40% graczy ma więcej niż... 40 lat (ach, ci rodzice). Gracze posiadający PC wykorzystują go głównie do zabawy, ewentualnie do korespondencji e-mail.

SONY szykuje się do wielkiej ofensywy

Producent konsoli PlayStation 2 przymierza się do zadania miażdżącego ciosu przeciwnikom. W tym celu firma zawarła układ z America On-Line (największym dostarczycielem Internetu na świecie) oraz Real Networks (operator usług RealMedia). Dzięki temu posiadacze popularnej „plejki" zyskają dostęp nie tylko do wszystkich usług sieciowych, ale także do przekazów radiowych oraz wideo.

Nowy PowerPC Motoroli — 7440

Motorola zaprezentowała nowy procesor PowerPC (stosowany w komputerach Macintosh). Chociaż ten układ jest oszczędniejszy od poprzednich, to wciąż daleko mu do produktów konkurencji: AMD oraz Intel są znacznie szybsze!

Szczyt geniuszu czy szaleństwa?

Co potrafi sklecić nudzący się gracz?



Posiadacze PC od dawna mają specyficzne hobby – podkręcanie szybkości pracy procesora. Cóż za radość móc się pochwalić, że poczciwy AMD przyspieszył o 5.4%! Albo karta grafiki „wyciąga" o dwie klatki na sekundę więcej... Chyba jednak nikomu nie udało się przebudować komputera aż do takich rozmiarów, jak autor „Gwiazdy Śmierci".

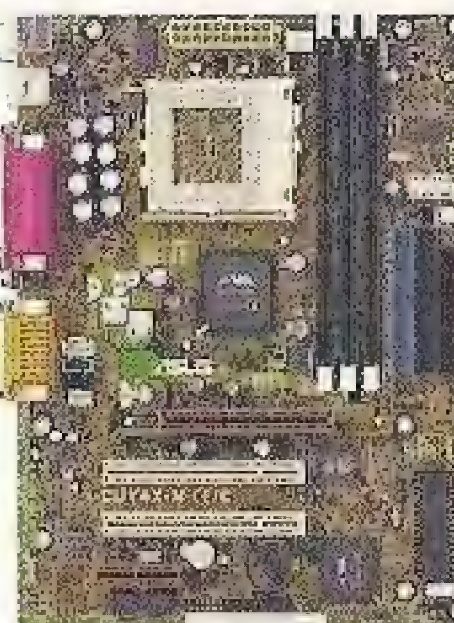
Twórca tego „wynalazku" jest zapalonym graczem i widać postanowił stworzyć idealny zestaw do gier. Punktem wyjściowym był zwykły PC z procesorem Athlon 1.2 GHz. Jednak to, co powstało, raczej nie przypomina domowego komputera. Dokładny opis tej piekielnej machiny znajdziesz w Sieci pod adresem **http://deathstarmainframe.homestead.com**. Nam udało się jedynie ustalić, że w „Gwieździe Śmierci"



– bo tak nazywa się to coś – procesor działa już z szybkością prawie 1.7 GHz i wymaga chłodzenia wodą. Poza tym zestaw do gier został wzbogacony o potężnej mocy głośniki. Cóż, mamy tylko nadzieję, że wynalazek nie skończy tak, jak jego filmowa imienniczka, a jeśli już miałoby się tak stać, to... siła eksplozji nie będzie zbyt wielka.

Dobre, bo nasze

Polskie płyty główne już w sprzedaży



Kilka tygodni temu miało miejsce uroczyste otwarcie fabryki firmy SONO, produkującej płyty główne. Nie byłoby w tym nic niezwykłego, gdyby nie fakt, że fabryka ta mieści się w Polsce! Pierwszym dystrybutorem SONO została firma INCOM. Na razie w ofercie znajdują się już dwie płyty główne dla procesorów AMD. Pierwsza, VK2208, zbudowana jest na bazie układu VIA KT133, druga – VK2208A z VIA KT133A. Ceny płyt wynoszą odpowiednio 414 i 469 złotych. Więcej danych: www.incom.pl

Historii z X-Men 2 cdn.

Kto zagra w filmie?

Dyskusje o obsadzie drugiej części X-MEN'a trwają. Jak się okazuje, sam dr Hannibal Lecter – sir Anthony Hopkins – podłoży głos pod komputerowo wykreowanego Beasta. Szkoda, że nie „zobaczymy" Hopkinsa na ekranie, ale sama jego obecność na planie na pewno doda filmowi prestiżu. Scott Caan („60 sekund") zagra Gambita, a czarny charakter Magneto wykreowany zostanie ponownie przez sir Iana McKellena (niedługo będziesz mógł go podziwiać w roli Gandalfa w ekranizacji „Władcy Pierścieni").

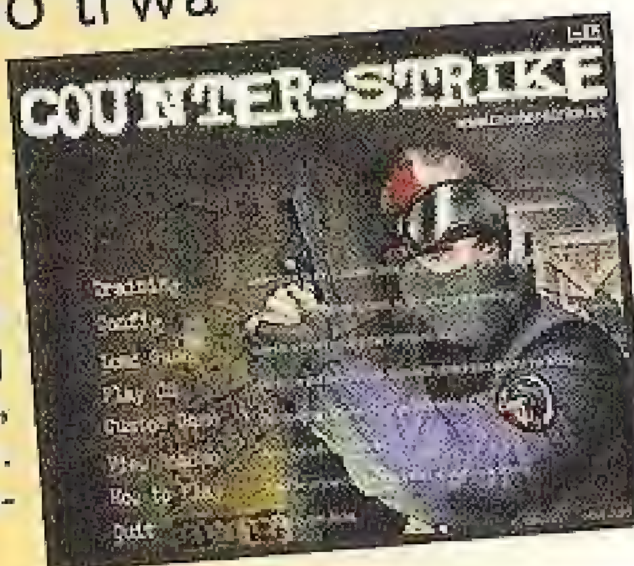
Niestety, nadal nic nie wiadomo o scenariuszu drugiej części przygód mutantów, ale istnieją obawy, że – tak jak ALIEN 3 i LETHAL WEAPON 4 – będzie ona naciągana. Tematem plotek jest też film z Wolverine w roli głównej, który nie będzie trzecią częścią X-MEN'a, ale oddzielnym filmem. „Wolverine jest krową, którą trzeba teraz wydoić" – deklarują producenci.



Fani Counter-Strike – do boju!

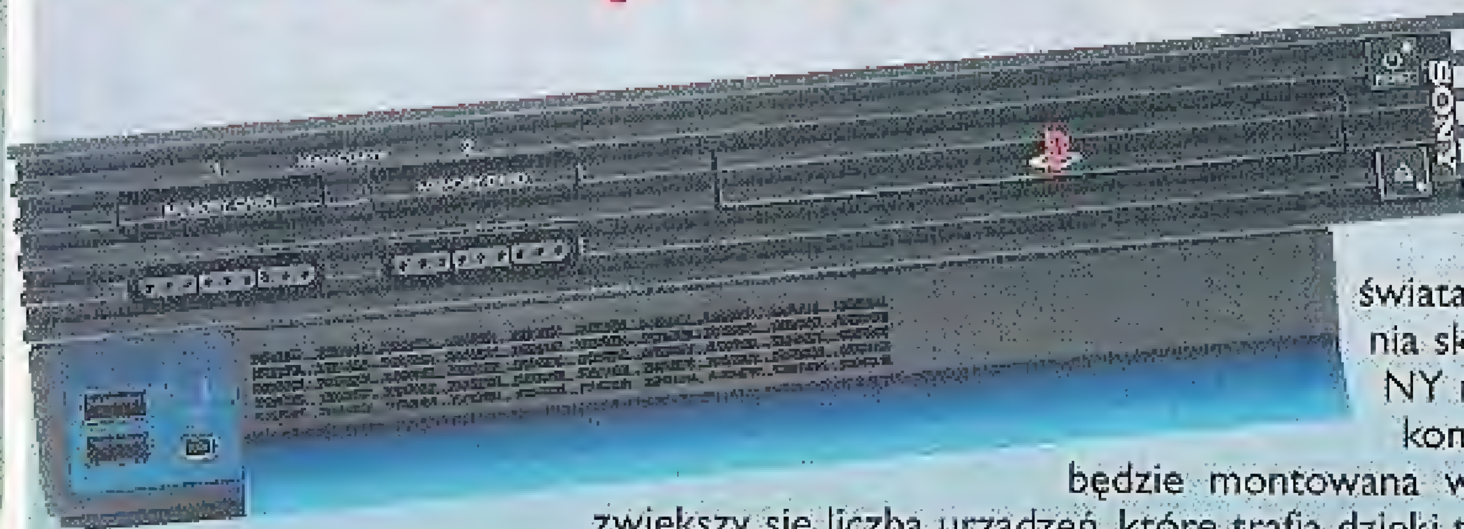
Sieciowe szaleństwo trwa

Fanów dodatku do HALF-LIFE o nazwie COUNTER-STRIKE ucieszy na pewno wiadomość o pojawieniu się dwóch dodatkowych map na serwisie www.gry-online.pl. W jednej z misji, rozgrywanej w Bejrucie, twoim zadaniem będzie m.in. uwolnienie zakładników i podłożenie lub rozbrojenie bomby.



Komu konsolę, komu?

Asus i Acer walczą o licencję PS2

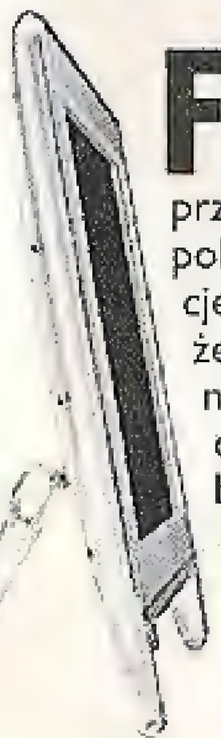


Zaledwie dwie firmy biorą nadal udział w wielkim wyścigu o możliwość produkcji najnowszej konsoli SONY, czyli Playstation 2. Produkcja na Tajwanie jest znacznie mniej kosztowna niż w innych regionach świata. Nic więc dziwnego, że z podobnego rozwiązania skorzystał wcześniej Microsoft. W tej sytuacji SONY musiało także poszukać takiej firmy poza swoim koncernem. Nie wiadomo jeszcze, czy PlayStation 2 będzie montowana w fabryce Asusa czy Acera. Na pewno jednak zwiększy się liczba urządzeń, które trafią dzięki temu do sklepów.

Tekst: Michał „Krooger" Cichy, R.J. „Yackoo"; Zdjęcia: Casio, Syrena Entertainment Group, Apple Computers, Incom, Sony, Dieceland, archiwum Wydawnictwa H. Bauer

Apple kończy z monitorami CRT

Nadchodzą nowe czasy dla fanów Maca



Firma Apple zaprzestaje produkcji klasycznych monitorów CRT zastępując je ciekłokrystalicznymi monitorami LCD. Jest to dosyć odważne posunięcie, ale Apple przyzwyczaiło klientów do takiej polityki. Wcześniejsze konstrukcje, takie jak iMac i iBook, mimo że trafiły w gusta odbiorców, nie były z góry skazane na sukces. Tutaj niezadowoleni mogą być jedynie graficy pracujący na Macintoshach w studiach DTP, którzy zazwyczaj wolą klasyczne monitory CRT.

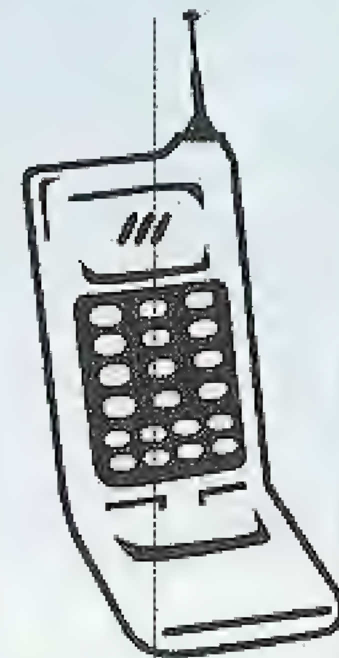


Szkodzą czy nie, ale promieniują

Jak bardzo groźne są komórki?

Do tej pory toczą się debaty, czy korzystanie z telefonów komórkowych jest całkowicie bezpieczne. Niewątpliwie silne promieniowanie radiowe nie pozostaje bez wpływu na zdrowie, toteż naukowcy ustalili dopuszczalną wartość promieniowania dla przenośnych telefonów – tzw. SAR (specific absorption rate). Wynosi ona 1.6 W/kg. Jak się przekonano, w zależności od producenta komórki wielkość ta się zmienia i czasem zbliża nawet do maksymalnej.

Motorola 130 StarTAC	0.38
Sony CMDX-1000	0.41
Ericsson SH888	0.42
Sony CMD-C1	0.55
Ericsson S828	0.77
Motorola d160	0.81
Nokia 6110	0.87
Ericsson A1018s	0.88
Ericsson SH688	0.91
Ericsson GH688	0.95
Philips Genie	1.05
Philips Savy	1.11
Bosch GSM-909	1.13
Nokia 3210	1.14
Nokia 3110	1.24
Siemens C-25	1.33
Ericsson A1228D	1.35
Philips Genie 1800	1.41
Ericsson LX-588	1.51
Philips Genie 900	1.52
Bosch GSM-908	1.59
WYZNACZONY MAKSYMALNY LIMIT	



Jednorazowa komórka

Zadzwoń i wyrzuć



Nowojorska firma Dieceland prezentuje na swojej stronie internetowej (**www.dtcproducts.com/home.html**) urządzenie, które może zrewolucjonizować rynek telekomunikacji: jednorazowy telefon komórkowy PHONE-CARD-PHONE wielkości karty kredytowej, wykonany w większej części z papieru i kosztujący 10 $. Każdy, kto go kupi, otrzyma limit 60 minut połączeń – jest to doskonała alternatywa dla aktywnych użytkowników, ponieważ telefon ten będzie można dostać prawie wszędzie, np. w kiosku. W odróżnieniu od standardowych modeli nie będzie miał on wyświetlacza i będzie służył tylko do prowadzenia rozmów, a po wyczerpaniu limitu połączeń trafi do kosza. Telefon pojawi się w sprzedaży pod koniec września 2001 roku, ale już teraz Dieceland dostał zamówienie na 100 milionów sztuk. Na początku 2002 roku firma chce wyprodukować „globalną" wersję tego urządzenia. Dziwne, że dotychczas nic nie wiadomo o jego parametrach technicznych.

Mały, sprytny twardziel

Wszechstronny i wytrzymały palmtop

Przenośne komputerki typu palmtop stają się coraz popularniejsze. Do niedawna traktowano je jedynie jako modne, ale niepraktyczne i delikatne gadżety. Sytuację może zmienić pojawienie się najnowszego modelu Cassiopei EG-800 firmy CASIO. Najważniejszą cechą tego urządzenia jest wzmocniona obudowa, dzięki czemu niestraszne będą mu upadki ze znacznej wysokości. Ponadto Cassiopeia wytrzymuje niekorzystny wpływ wilgoci oraz kurzu.

Urządzenie wyposażone jest w Windows CE, kolorowy wyświetlacz z ekranem dotykowym oraz tak niezbędne aplikacje, jak MS Word oraz Excell czy program do obsługi poczty elektronicznej i komputerowy notatnik. Podłączenie do komputera stacjonarnego oraz innych urządzeń realizowane jest poprzez port RS 232, łącze podczerwieni oraz karty PC CARD. Czas pracy przy użyciu dołączonych akumulatorków wynosi ponad 150 godzin!

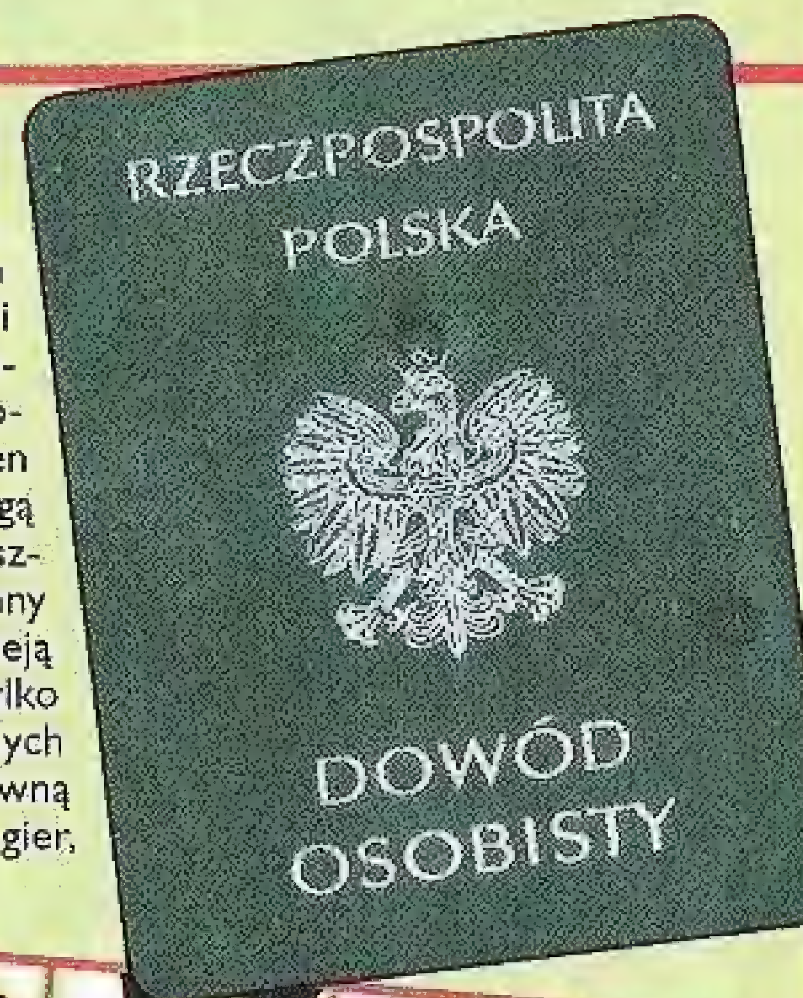




Dowodzik do kontroli, proszę!

Gry na cenzurowanym

Już niedługo w niektórych częściach USA, aby zakupić gry przeznaczone dla osób dorosłych, trzeba będzie prawdopodobnie pokazać dowód tożsamości. W ten sposób amerykański rząd (akcję zainicjowali tamtejsi senatorowie) chce ograniczyć dostęp dzieci i młodzieży do gier komputerowych, w których aż roi się od brutalnych scen oraz rozlewu krwi. Zdaniem ekspertów mogą one mieć zły wpływ na nieukształtowaną jeszcze psychikę dzieci. Działania takie nie powinny nikogo dziwić, ostatecznie nie od dziś istnieją podobne ograniczenia w TV – tutaj filmy tylko dla widzów dorosłych emituje się w późnych godzinach wieczornych i opatruje stosowną informacją. Akcję popierają sprzedawcy gier, zmartwieni są natomiast dystrybutorzy i młodzi gracze... Czy u nas też trzeba będzie się wylegitymować, kupując grę opatrzoną znaczkiem „Dozwolone od lat 18"?





18
GRA OD LAT

Zdjęcia do ekranizacji Scooby-Doo rozpoczęte

Pies wkracza na ekrany



Wiadomość ta na pewno ucieszy wielbicieli bajek Hanna-Barbera. Warner Bros rozpoczął właśnie zdjęcia do filmu o płochliwym psie i grupie jego przyjaciół. Producenci zapewniają, że film będzie posiadał sporą dawkę grozy, ale podaną w bardzo łagodnym stylu, podobnym do tego z GHOSTBUSTERS. Gargoyle i giganty to w naszych czasach coś normalnego dla młodego widza, więc nikt nie powinien się ich obawiać. W filmie będziesz mógł zobaczyć m.in. Sarah Michelle Gellar (BUFFY: POSTRACH WAMPIRÓW) i Rowana „Jasia Fasolę" Atkinsona. Najciekawszą informacją dotyczącą filmu jest fakt, że rola tytułowego Scooby-Doo nie została przydzielona żadnemu psu tylko... kilku osobom odpowiedzialnym za efekty specjalne. Postać Scooby-Doo zostanie, jak się okazuje, całkowicie stworzona przez grafików komputerowych. Zresztą cały film będzie naszpikowany efektami specjalnymi. Teraz trzeba więc tylko czekać, aż słynny pies pojawi się w kinach.





X-BOX vs Gamecube

Trwa wyścig do graczy

Walka czołowych producentów konsol nadal trwa. Tym razem ostry atak zapowiedziało NINTENDO, które na rynku konsol domowych nie ma od jakiegoś czasu zbyt dużo do powiedzenia. Oficjalna premiera nowej konsoli tej firmy – GAMECUBE zapowiedziana została na 5 listopada, czyli o trzy dni wcześniej niż premiera Microsoft'owego X-BOX'a. Gracze chcący kupić konsolę staną przed trudnym wyborem. GAMECUBE w dniu swojej premiery będzie kosztował o sto dolarów mniej niż X-BOX, czyli 199.95$. W wyborze konsoli, oprócz ceny, rolę na pewno odegra ilość oferowanego w dniu sprzedaży oprogramowania. Walka gigantów konsolowych wpłynie niewątpliwie na ilość i przede wszystkim jakość oferowanego oprogramowania, co każdego powinno tylko cieszyć. Ciekawe, co teraz myśli Bill...



Gorrrący Pentium 4

Czyżby przereklamowany?





Oczy większości użytkowników komputerów zwrócone są teraz w stronę najnowszego procesora firmy INTEL – PENTIUM 4, taktowanego zegarem 1.7 GHz. Procesor ten posiada mechaniczną ochronę uniemożliwiającą mu przegrzanie się. Nie byłoby w tym nic dziwnego, gdyby nie fakt, że podczas nadmiernej eksploatacji jego wydajność obniża się o 30% i zegar o szybkości 1.7 GHz po pół godziny zabawy choćby w 3D STUDIO MAX pracuje tylko z szybkością 900 MHz. Jak się okazuje, PENTIUM 4 wydziela o 33% więcej ciepła niż deklaruje to producent. Czyżby INTEL mimo wysokich cen procesorów oszczędzał na układach chłodzących? Nie przysporzy mu to na pewno wielu wielbicieli, zwłaszcza że AMD niedługo wypuszcza na rynek procesor taktowany zegarem 1.4 GHz – czyżby tańsza, nieoznaczająca w tym przypadku gorsza, alternatywa?





Wirtualny detektyw

W Sieci znajdzie wszystko

Na stronach **www.finder.e-komp.com.pl** możesz skorzystać z wirtualnego detektywa. Firma eKOMP uruchomiła bowiem usługę Internet Finder, która polega na wyszukiwaniu informacji w Internecie na dowolny, interesujący cię temat. Usługa składa się z dwóch części: Finder Spy oraz Public Relation. Pierwsza to kompletowanie danych na temat osób prywatnych czy firm, o których chciałbyś wiedzieć więcej. Druga pozwoli na sprawdzenie, jakie informacje na twój temat krążą w Sieci. Wirtualny detektyw dopiero rozwija swoją działalność, ale należy się domyślać, że już niedługo będzie miał wielu klientów. A więc tak wygląda Sherlock Holmes XXI wieku!





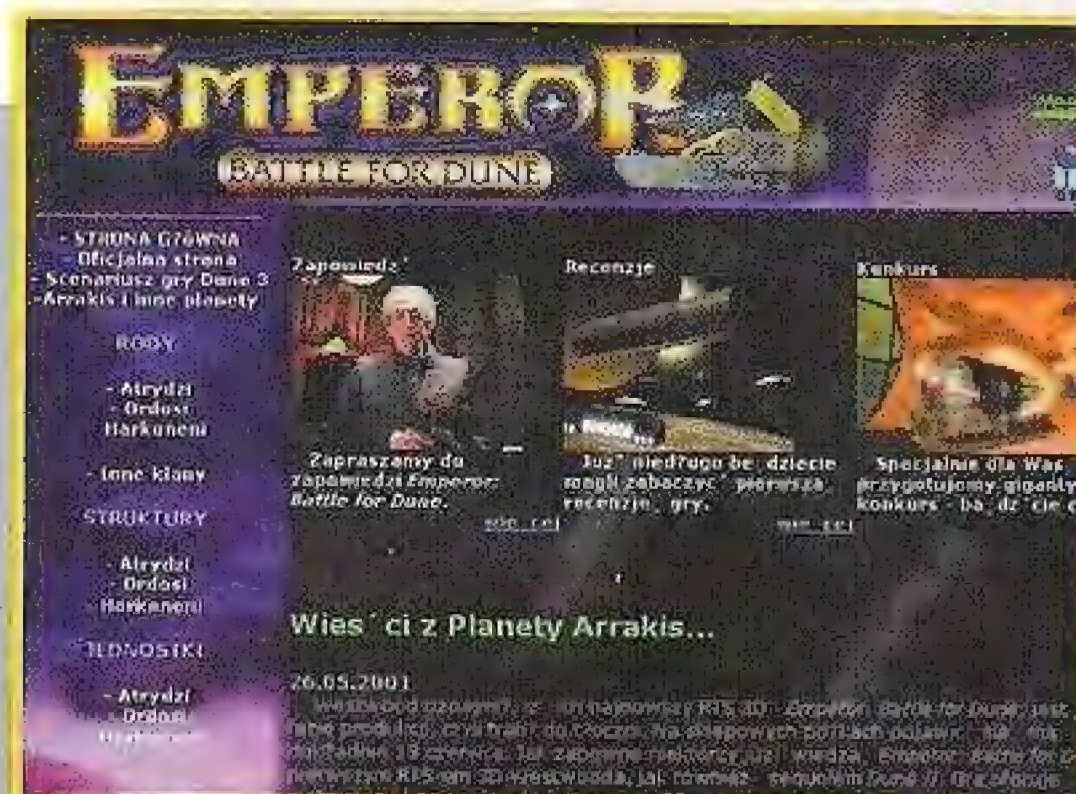
Nowy serwis Wirtualnej Polski

Witaj w krainie Arrakis

Na stronach Wirtualnego Imperium Gier Wirtualnej Polski pojawił się nowy serwis poświęcony w całości grze EMPEROR: BATTLE FOR DUNE. Na prezentowanej stronie znaleźć można moc najświeższych informacji poświęconych temu tytułowi, opis rodów walczących o panowanie nad piaszczystą planetą, ich broń i pojazdy. Nie zabrakło oczywiście filmików, tapet i screenów. Już wkrótce miłośnicy Diuny będą mogli wziąć udział w wielkim konkursie i wygrać cenne nagrody. Zanim to nastąpi, zapraszamy do lektury naszej recenzji gry na stronie18.

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i WIRTUALNEGO IMPERIUM GIER możecie wygrać koszulki WIG! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 21 VI 2001 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Ile rodów walczy o Diunę?





ŻaRtY

– Jakie są ostatnie słowa hakera przed śmiercią?
– Log Out

●●●

Bóg wzywa do siebie Jelcyna, Clintona i Gatesa.
– Wezwałem was tutaj w ważnej sprawie. Chciałem rozmawiać z trzema najważniejszymi ludźmi na Ziemi. Oto moja wiadomość: jutro zniszczę świat.
Na drugi dzień Jelcyn opowiada na Kremlu: Mam dwie złe wiadomości: po pierwsze – Bóg faktycznie istnieje, po drugie – dzisiaj zniszczy świat.
Clinton mówi w Białym Domu: Mam dla was dwie wiadomości: dobrą – Bóg naprawdę istnieje, złą – dzisiaj zniszczy świat!
Gates opowiada w Microsofcie:
– Chłopaki, mam dwie świetne informacje. Po pierwsze, jestem jednym z trzech najważniejszych ludzi na Ziemi. Po drugie, Problem Roku 2000 został rozwiązany.

●●●

Amigowiec został porażony przez swoją ukochaną Amigę na śmierć i poszedł do nieba. Staje przed Świętym Piotrem i słyszy:
– Chciałbyś pójść do Nieba czy do Piekła?
– Chciałbym się rozejrzeć...
– Patrz, tak wygląda Niebo.
– Chłodno tu – inteligentnie zauważa amigowiec.
Zjeżdżają do piekła, a tam zabawa, dziewczyny, na monitorach gry, dookoła leżą Amigi.
Piotr pyta: No to jak?
– Nie obraź się, ale wolę do Piekła.
Pojechał na dół, a tu go diabły łapią za bary, wsadzają do beczki ze smołą i mówią: – To była wersja demo!

●●●

Co odpowie zapytany o drogę informatyk?
– „Wykonaj krok delay 300, a potem turn left i make krok delay 500".

PRAWA MURPHY'EGO

Prawa Murphy'ego w zabawny sposób opisują reguły rządzące naszą rzeczywistością. Jak się przekonasz, mimo że bardzo śmieszne, niestety są prawdziwe.

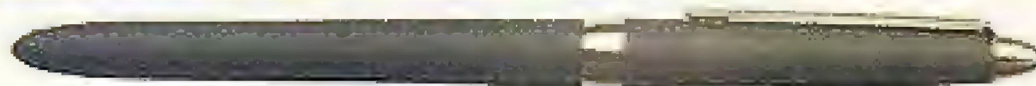
- Sprawy pozostawione samym sobie zmieniają się ze złych na gorsze.
- Jeżeli tylko coś może się popsuć, to na pewno się popsuje.
- Jeżeli coś może się popsuć w wielu miejscach, to pierwsze uszkodzenie nastąpi tam, gdzie wyrządzi najwięcej szkód.
- Jeżeli przewidziałeś sto cztery możliwe awarie i zabezpieczyłeś się (zawsze się zabezpieczajcie!) przed nimi, to natychmiast wydarzy się sto piąta, na którą nie byłeś przygotowany.
- Jeżeli wydaje ci się, że wszystko działa dobrze, to z pewnością musiałeś coś przeoczyć.
- Dowolne urządzenie, uszkodzone w dowolny sposób (z wyjątkiem całkowitego zniszczenia), będzie doskonale działało w obecności wykwalifikowanego personelu naprawczego.
- Jeżeli coś może się nie udać – nie uda się na pewno.
- Nigdy nie kłóć się z głupcem – ludzie mogą nie dostrzec różnicy.
- Jeżeli myślisz, że coś idzie dobrze – na pewno nie wiesz wszystkiego.
- Trudne problemy zostawione same sobie staną się jeszcze trudniejsze.
- Jeżeli udoskonalasz coś dostatecznie długo – na pewno to zepsujesz.
- Wszystko, co dobre, jest nielegalne, niemoralne albo powoduje tycie lub śmierć.
- Niemożliwe jest zbudowanie niezawodnego urządzenia – głupcy są zbyt pomysłowi.
- Światełko w tunelu – to reflektory nadjeżdżającego pociągu.
- To, czego szukasz, znajdziesz w ostatnim spośród możliwych miejsc.
- Wniosek to punkt, w którym nie masz już siły dalej myśleć.
- Jeżeli pozostawisz rzeczy swojemu biegowi – skończy się to również katastrofą.
- Stopień głupoty twojego postępowania jest wprost proporcjonalny do liczby przyglądających ci się osób.
- Sprzyjające okoliczności znajdują się zawsze na innej drodze.
- Wszystko, co się dobrze zaczyna, źle się kończy – wszystko, co się źle zaczyna, kończy się jeszcze gorzej.
- Aksjomat Cahna: Kiedy wszystko inne zawiedzie, przeczytaj instrukcję.
- Prawo selektywnego przyciągania: Każdy przedmiot spada tak, aby spowodować jak największe szkody.
- Prawo Younga: Wszystkich wielkich odkryć dokonuje się przez pomyłkę.

Teksty: Michał „Krooger" Cichy, „Eeyore", R.J., Yackoo!", komiks ©2001 Marcin Kułakowski; Zdjęcia: archiwum Wydawnictwa H. Bauer, Intel, Cartoon Network, Microsoft

WITAJCIE!

Tym razem Waszą korespondencję zdominowały głównie poważne pytania i prośby o pomoc w sprawie źle działającego sprzętu. Z jednej strony bardzo nas to cieszy – widać, uważacie nas za wybitnych znawców tematu. Jednak z drugiej strony musimy Wam przypomnieć, że nie jesteśmy w stanie pomóc wam w każdej sytuacji. Po prostu często nie mamy dostępu do wszystkich opisywanych przez Was urządzeń. Pamiętajcie też, że obecnie większość producentów i dystrybutorów udostępnia numer telefonu pomocy technicznej lub serwisu – tam też możecie uzyskać odpowiedzi na nurtujące Was pytania.

Teraz pora na mniej przyjemne sprawy. W coraz większej liczbie listów i e-maili pojawia się sformułowanie „... i tak wiem, że nie opublikujecie tego listu..." itp. Być może część czytelników uważa, że w ten sposób zmusi nas do wydrukowania swojej korespondencji. Nic bardziej błędnego! Do druku trafiają wyłącznie wybrane, najciekawsze listy. I na nic się nie zdadzą wszelkie prośby oraz groźby!





List błagalny

➤ **Czołem Redakcjo! Olewacie każdy mój list, ale i tak będę do Was pisał. W tym liście zadam Wam i czytelnikom parę pytań.**

Hmm, chyba jednak nie olewamy, ale może się mylę. Pytaj Waść...

➤ **Zrobiłem stronę WWW, ale mam pytanie: jak ją zamieścić? Chcę ją włożyć, ale na serwerze HOGA piszą tylko, żeby skasować plik index, wejść do katalogu stats i przekopiować tam każdy plik, ale gdy już kończę i chcę zobaczyć stronę, to nic nie wychodzi. Wiem, że nie wolno w nazwach plików wpisywać ponad 8 liter i nic nie powinno mieć polskich znaków i dużych liter.**

Niestety, nie wiemy z doświadczenia, jak przebiega umieszczanie stron na serwerze HOGA. Sprawdź jednak, czy na pewno zgadzają się nazwy plików. Najlepiej usuń z serwera wszystkie pliki, a następnie wgraj na to miejsce nowe. Strona startowa powinna nazywać się index.htm, index.html albo default.htm lub default.html.

➤ **Czy moglibyście zostawić piratów w spokoju? To przecież uczciwi ludzie! Oczywiście tylko żartuję...**

Kiepski żart...

➤ **Wiem, że to trochę głupie pytanie, ale nie najlepiej znam się na komputerach i chciałbym Was prosić o pomoc. Pragnę stworzyć krótki komiks zrobiony z naklejek, które kiedyś dodaliście do CLICKA! Denerwuje mnie tylko to, że gdy daję kopiuj z Painta (Corel) do Worda, to zostaje wokół postaci biały kwadrat, który, gdy umieszczę postacie obok siebie, zasłania je. Czy można to zrobić jakoś tak, żeby nie było tego kwadratu, tylko mały kawałek białego koloru?**

Oczywiście jest to możliwe, tylko że... nie przy pomocy Worda, który jest edytorem tekstu, a nie programem graficznym. Mówiąc krótko: trzeba by skorzystać z bardziej profesjonalnych programów graficznych. Niestety, opis, jak to zrobić, zająłby połowę CLICKA!...

➤ **Do czytelników:**
Znowu poruszę sprawę Pokemonów. Gdy czytam CLICKA!, to widzę, że miłośnicy DB obrażają je. Jeżeli się czegoś nie lubi, to nie trzeba mówić o tym: „To jest ***". Nie wiem, co komu daje obrażanie innych.**

Bez komentarza.

➤ **Bardzo proszę, błaaaaaaagam, żeby ktoś o dobrym sercu, ktoś, kto pracuje w tej redakcji, odpisał mi – biednemu chłopcu.**

Tomasz

Tak w ogóle, to redakcja nie ma serca, tym bardziej dobrego. Ale ponieważ lubimy być błagani, no to odpisaliśmy...

■ ■ ■

Skaczący obraz

➤ **Jak ustawić sterowniki do przechwytywania wideo, żeby obraz się nie zacinał, tylko wyglądał tak płynnie jak w telewizji? Mam zainstalowany DivX, moja karta telewizyjna to FlyVideo 98 fm, a procesor to Athlon 650, karta Riva Tnt 2 m64, 128 MB RAM.**

Przemysław

O przechwytywaniu obrazu piszemy w tym numerze CLICKA! na stronie 46. Musisz eksperymentalnie dobrać właściwy stopień kompresji i ilość klatek na sekundę.

■ ■ ■

Ile kosztuje łącze stałe?

➤ **Chcę założyć łącze stałe, ale nie wiem, ile to kosztuje. Proszę, pomóżcie!!!**

Tomek

Tradycyjne łącze stałe jest bardzo drogą rzeczą, jego instalacja kosztuje od kilkuset złotych wzwyż, podobnie wyglądają opłaty za użytkowanie. Dla osób indywidualnych TP S.A. proponuje łącze SDI (według plotek wycofywane już z użytkowania) oraz nową usługę Neostrada. Instalacja SDI kosztuje około 1000 zł, abonament 160 zł. Instalacja Neostrady jest tańsza (kilkaset złotych), jednak najtańszy abonament prawie dwa razy droższy. W większych miastach działają też firmy oferujące dostęp do Sieci poprzez telewizję kablową (około 120 zł/miesiąc) lub łączami radiowymi.



Logo w komórce Motoroli

➤ **W nr 8-9 opisywaliście, jak zmienić logo w komórce. Opisano tam jednak tylko kilka aparatów. A jak zmienić logo w Motoroli T2288? Czy można to zrobić bez kabla? Czy Wapsterem można przesłać sobie logo niezaprojektowane w ich edytorze, np. logo firmy?**

Bartek

Tylko niektóre modele telefonów (np. Nokia, Siemens) pozwalają na łatwą zmianę logo i te właśnie opisaliśmy. W wypadku Motoroli nie jest to takie proste zadanie. Zmiana logo przez stronę WWW lub system Audiotele jest możliwa tylko wówczas, gdy producent aparatu przewidział taką możliwość. W innym wypadku pozostaje tylko kabelek i grzebanie w oprogramowaniu. Tak też jest, z tego, co nam wiadomo, z podanym przez Ciebie modelem komórki. Wapster wysyła logo tylko z edytora na stronie WWW.



Informacje o komórkach Motoroli znajdziesz na www.motorola.com.pl



Przepisy prawa autorskiego

➤ **Zacząłem tworzyć stronę internetową o 2Pacu i chciałbym zamieścić na niej kilka jego piosenek w formacie MP3. Czy mogę mieć jakieś nieprzyjemności w związku z tym faktem? Również na tej stronie mam zamiar zamieścić kilka jego fotek. W którymś z numerów pisaliście, że zamieszczanie zdjęć ściągniętych z Internetu bez zgody właściciela strony jest nielegalne, jednak przeglądając inne strony o 2Pacu, widziałem wszędzie te same zdjęcia. Wątpię, aby któryś twórca pytał drugiego o zgodę.**

Wawrzek

Umieszczenie pełnych wersji utworów muzycznych bez zgody autora, producenta czy w tym wypadku wytwórni płytowej jest niele-

Jak oceniamy gry?

Informacja, na jaką platformę jest dana gra. Kolory oznaczają:

- PC – *niestety, tej gry nie ma na tę platformę*
- PSX – *opisujemy wersję dla tej platformy*
- N64 – *już kiedyś mówiliśmy o tej grze dla...*
- DC – *wkrótce wersja dla...*

Wersja językowa gry: angielska, a może polska?

Wymagania sprzętowe (minimalne oraz zalecane przez producenta, przy których gra działa optymalnie). Jeśli mamy takie dane, podajemy też ilość miejsca potrzebną na dysku

Tytuł i rodzaj gry

Cena gry, jej producent i polski dystrybutor oraz liczba graczy

Najważniejsze zalety i wady gry

Krótkie podsumowanie recenzji

Nasza ocena grafiki, dźwięku i frajdy. Używamy szkolnej skali ocen

Ocena końcowa

PC | PSX | N64 | Mac | PL / A

Clicker's Revenge 4
Super Akcja

10 zł | H. Bauer Software | 1-4 graczy

Min: Pentium 133, 32 MB RAM, 320 MB HD
Zal: Pentium III 400, 62 MB RAM, 950 MB HD

Grafika 5 | Dźwięk 5- | Frajda 6

+ Doskonała grafika, całe mnóstwo przygód Clickersa, świetne pomysły i superakcja!
– Bardzo łatwo uzależnia – jak zaczniesz grać, nie będziesz mógł się oderwać od komputera

Ta gra jest tak dobra, że po prostu nie będziesz mógł przestać w nią grać. Uwaga, przygotuj sobie dużo wolnego czasu i mocny joystick



galne. Podobnie jest z publikacją zdjęć. Oczywiście, tak jak piszesz, w Sieci jest całe mnóstwo stron, które nie przestrzegają prawa. Pytasz, jakie mogą być konsekwencje? Bardzo różne. W najlepszym wypadku zostaniesz poproszony o usunięcie spornych materiałów, w najgorszym – wezwany do sądu i oskarżony o nielegalne rozpowszechnianie utworów muzycznych z naruszeniem prawa autorskiego. Jeśli chciałbyś być w 100% w zgodzie z prawem, zwróć się do wytwórni muzycznej, wydającej płyty 2Paca w Polsce i spytaj, czy możesz stworzyć np. stronę fanowską i co na niej może być.

Dz.U.94.24.83
zm.: Dz.U.94.43.170
zm.: Dz.U.97.43.272

USTAWA
z dnia 4 lutego 1994 r.
o prawie autorskim i prawach pokrewnych.
(Dz. U. z dnia 23 lutego 1994 r.)

Rozdzia? 1
Przedmiot prawa autorskiego

Art. 1.

1. Przedmiotem prawa autorskiego jest każdy przejaw dzia'alności twórczej o indywidualnym charakterze, ustalony w jakiejkolwiek post... niezależnie od wartości, przeznaczenia i sposobu wyrażenia (utw...
2. W szczególności przedmiotem prawa autorskiego saĝ utwory:
   1. wyrażone s?owem, symbolami matematycznymi, znakami graficznymi (literackie, publicystyczne, naukowe, kartograficzne oraz programy komputerowe),
   2. plastyczne,

http://grom.mw.mil.pl/public/prawoautorskie.html

■ ■ ■

Jak przekonać tatę do komórki?

➤ **Mam do was prośbę. Czy moglibyście podać mi jakieś argumenty, dzięki którym namówię tatę na kupno telefonu komórkowego dla mnie. Potrzebuję czterech.**

MK

Oferty operatorów są w Sieci: www.plusgsm.pl, www.eragsm.pl

Nie wiem, czy wymyślimy aż cztery argumenty... Na pewno zaletą komórki jest to, że w każdej chwili można się porozumieć ze swoimi bliskimi lub (odpukać) wezwać pomoc. Ceny aparatów i rozmów też są coraz niższe. Poza tym zawsze można kupić telefon w systemie pre-paid (tak-tak, pop lub sim-plus), co pozwala zaoszczędzić na wydatkach. Jeśli zbyt szybko „wygadasz" kartę, będziesz musiał kupić nową (za własne kieszonkowe!). Czy to nie uczy oszczędności?

■ ■ ■

Nie tylko dla młodych czytelników

➤ **Pisaliście kiedyś w Waszej gazecie, że Wasze pismo czytają wyłącznie dzieci. Mylicie się! Mam 28 lat i spośród gazet, jakie do tej pory czytałem, wybrałem właśnie CLICKA! Pewnie zastanawiacie się, dlaczego. Już odpowiadam. Jestem fanem gier strategicznych, mam sporą kolekcję tego gatunku. Ubóstwiam Commandosa (ciekawe, czy ktoś, jak ja, przejdzie tę grę, używając tylko noża, oczywiście pomijając dynamit i snajperkę). A więc, po pierwsze – w innych gazetach recenzje są długie i nudne, a zdarza się również, że osoba pisząca nie przepada za grami z gatunku, który właśnie opisuje. U was jest inaczej. Recenzje są zwięzłe, a co ważniejsze – ciekawe. Po drugie – jest dużo o strategiach! Gratulacje dla całej redakcji, obyście utrzymali się na rynku sto lat! Aha, przydałby się cennik gier i sprzętu.**

KOZOV

Cóż, pozostaje nam tylko podziękować za tak miłe słowa. Cieszymy się, że podobają ci się nasze recenzje, a zwłaszcza ich długość (wobec ostatnich zarzutów, że są za krótkie). A o cennikach pomyślimy.

■ ■ ■

Problem z kartą graficzną

➤ **Piszę do was, ponieważ mam jeden wielki problem – kartę graficzną. Poważnie, moją dotychczasową kartą grafiki był Intel 810 (zintegrowana z płytą główną). Ostatnimi czasy nabyłem świetną Pixel View RIVA TNT2 32MB M64 TV-out (na slot PCI). Aby ją zainstalować, muszę:**
1. zmienić sterownik do karty na VGA
2. wyłączyć komputer
3. wyjąć zworkę na płycie głównej (zworkę vga), wyłączając kartę z płyty
4. umieścić Rivę w slocie PCI
5. i co dalej? Nie wiem, co należy zrobić, aby komputer wykrył nową kartę?

Filip

Najlepsze sterowniki do kart nVidii są pod adresem www.nvidia.com

Opisane przez Ciebie postępowanie jest prawidłowe i Windows powinny same wykryć nową kartę. Jeśli tak się nie dzieje, ale nowa karta działa (to znaczy podłączasz do niej monitor i widzisz obraz, tylko że w trybie VGA), możesz spróbować samodzielnie zainstalować sterowniki. W tym celu użyj programu instalacyjnego dołączonego do Twojej karty lub skorzystaj z opisu w instrukcji.

■ ■ ■

Zakładanie Sieci

➤ **Otóż chciałbym założyć sobie sieć lokalną opartą na skrętce. Niby proste: karty, hub, kabel, ale na nieszczęście mieszkam w domku jednorodzinnym, podobnie jak moi znajomi. Problem jest z tym, że odległości między nami są spore: do jednego 180-190m, do drugiego 140-150m. Gdyby u mnie był hub, to nie wiem, czy skrętka wytrzyma taką odległość. Może jednak zastosować kabel koncentryczny?**

Niestety, skrętka na takiej odległości (łącznie prawie 350 metrów) nie będzie działała. Zanik sygnału będzie na tyle duży, że uniemożliwi komunikację. W tym przypadku gdzieś w połowie drogi do Twoich znajomych powinien stanąć tzw. repeater. Jednak to dosyć drogie rozwiązanie. Kabel koncentryczny wytrzyma znacznie więcej, ale to też raczej nie wystarczy, aby Was połączyć w ramach jednej odnogi sieci. Przy takiej odległości warto użyć kart sieciowych radiowych (sztuka – ok. 1500 zł).

O sieciach amatorskich poczytasz pod adresem www.trzepak.pl

■ ■ ■

Pytania i sugestie

➤ **Mam do was parę pytań:**
Czym różni się SDI od łącza stałego, jaki jest abonament w obydwu wypadkach? Czy abonament jest dzielony przez wszystkich użytkowników?

Najważniejsze różnice to szybkość transmisji danych (SDI – 119 kbs, łącza stałe od 64 kbs do 2 Mbs) oraz inny sposób transmisji, wymagający określonych urządzeń. SDI korzysta ze standardowej linii telefonicznej, łącza stałe wymagają dodatkowego okablowania. Abonament SDI wynosi 160 zł miesięcznie, koszt łącza stałego zależy od jego przepustowości.

➤ **Jakie znacie książki o FLASH-u dla początkujących?**

Jest wiele książek o FLASH-u. My możemy Ci polecić np. „FLASH 5 Macromedia od podstaw" wydawnictwa Translator.

➤ **Przez ile lat będzie się ukazywał CLICK!?**

Tak długo, jak czytelnicy będą chcieli go kupować oraz... jak długo starczy nam sił, aby przygotowywać pismo.

➤ **A teraz propozycje: Wasz magazyn powinien być 3-tygodnikiem. Podnieście cenę o 70 gr i dajcie o 25 stron więcej.**

Colin13

Tej propozycji nie spełnimy. Trzytygodnik? A co to takiego?

Ciekawe książki o FLASH znajdziesz w księgarniach sieciowych

CLICK! redakcja

Dyrektor wydawniczy: Jerzy Szulwic

Koncepcja wydawnicza: Tomasz Namysł, Jerzy Szulwic

Redaguje zespół: Aleksandra Cwalina (redaktor naczelna), Agnieszka Trzebska (sekr. red.), Andrzej Cwalina,

Graficy: Jacek Goliatowski (kierownik działu), Marek Janowski, Wojtek Langner

Teksty w tym numerze: Krzysztof Adamczyk, Michał Cichy, Tomasz Grenda, Marcin Kułakowski, Piotr Mańkowski, Jacek Piekara, Grzegorz Pocztarski, Robert Sulisz, Aleksander Winciorek, Michał Zacharzewski

Adres do korespondencji: „CLICK!", skr. pocztowa 333, 04-026 WARSZAWA,

tel. (0-22) 517 01 94, e-mail: click@click.pl

Sekretariat redakcji: Marta Cichocka, tel. (0-22) 517 02 44

Dział reklamy: Katarzyna Jabłońska (dyrektor działu), Beata Desczyk, Beata Hentosz, Julia Poruczko, Agata Przonek tel. (0-22) 517 02 58

Druk: Donnelley Polish American Printing Company Kraków

ISSN 1509-0558

NAKŁAD KONTROLOWANY
ZWIĄZEK KONTROLI DYSTRYBUCJI PRASY

kupon archiwalia CLICK!

Warunkiem otrzymania kserokopii stron z numerów archiwalnych jest przysłanie koperty zwrotnej A4 wraz ze znaczkiem pocztowym i kuponu.
Jeden kupon upoważnia do otrzymania maksymalnie 10 stron odbitek!
Prosimy o czytelne adresowanie kopert zwrotnych. Koperty bez adresu nie będą odsyłane do nadawcy.

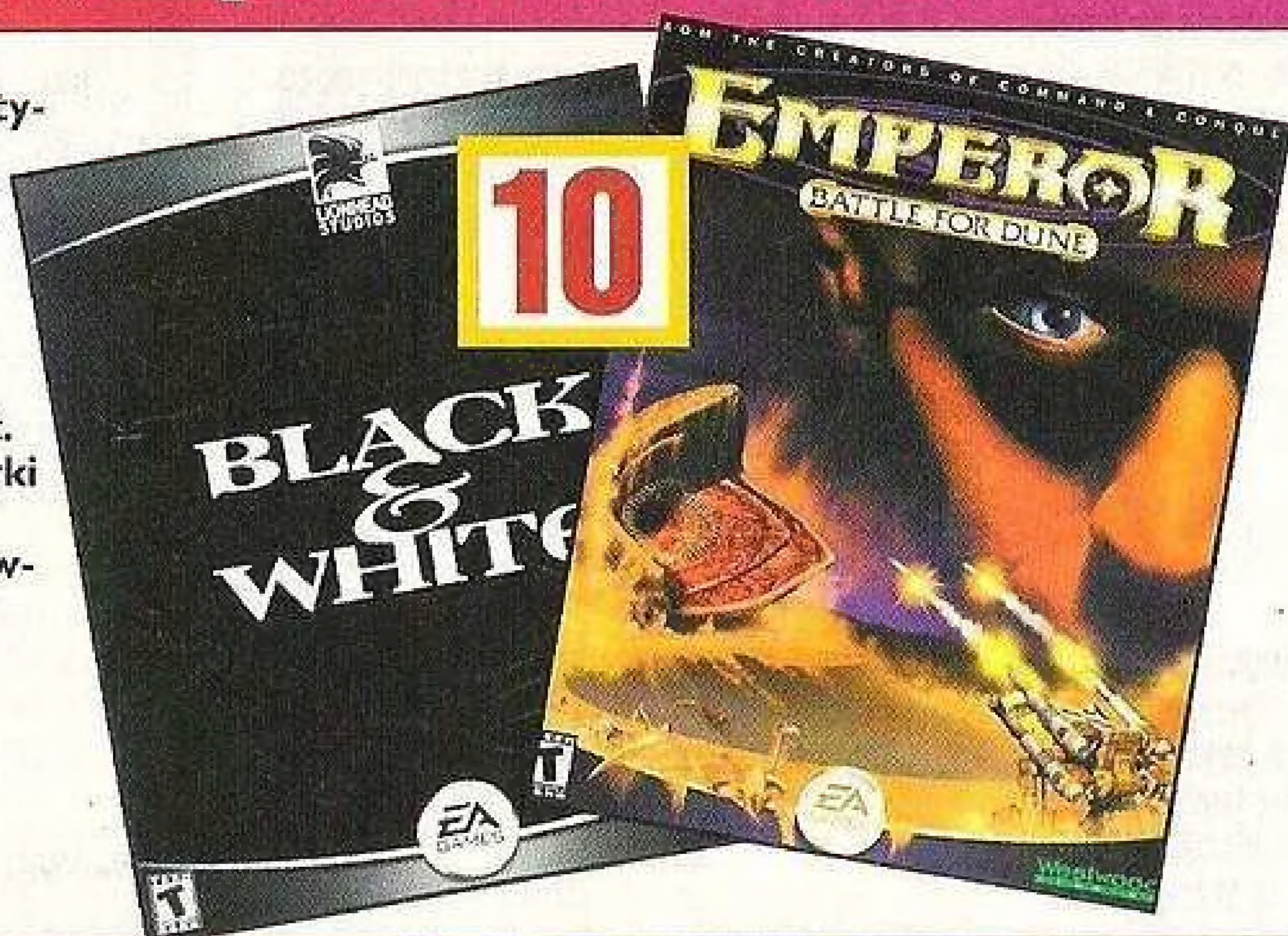
CLICK! AKCJA!
Najciekawsze listy zostaną nagrodzone prezentami od CLICKA! Za dwa tygodnie możecie wygrać kasety wideo. Piszcie do nas na adres redakcji! (znajdziecie go w stopce redakcyjnej powyżej).

Czekamy na ciekawe i niebanalne listy od naszych czytelników. Nagradzać będziemy tę korespondencję, która przynosi nowe, ciekawe spojrzenie na sprawy CLICKA! oraz zagadnienia związane z poruszaną przez nas tematyką.

Redakcja zastrzega sobie prawo do skracania tekstów oraz korekty stylistycznej wypowiedzi bez zmieniania charakteru listów oraz zawartych w nich poglądów. Na listy odpowiada R.J.„Yackoo!"

Wspaniałe gry! Black & White, Emperor: Battle for Dune

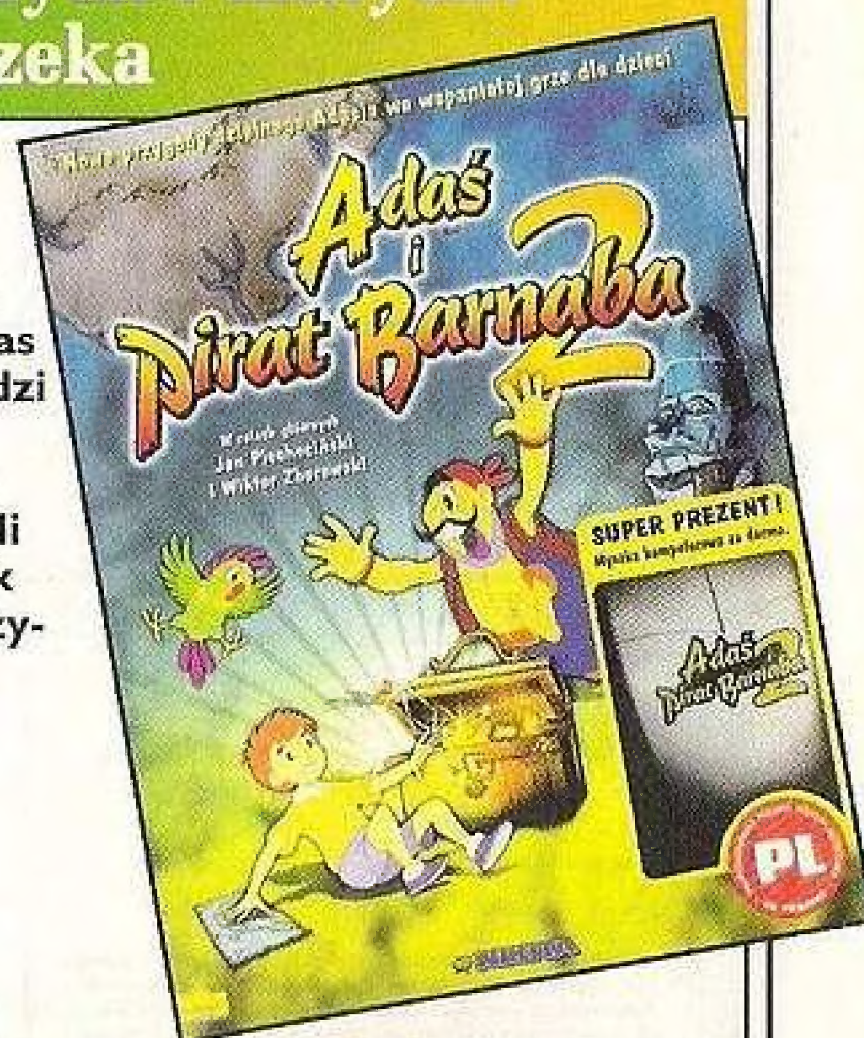
Dwa wspaniałe tytuły dla miłośników słynnej pustynnej planety, czyli Dune, oraz strategii, w których wcielasz się w boga i tworzysz nowy świat. Gry dostarczą rozrywki na długie letnie dnie i krótkie noce. Naprawdę warto je mieć!



nagrody ufundował
CLICK s. 18, 36

Gra dla dużych i małych! Przygoda czeka

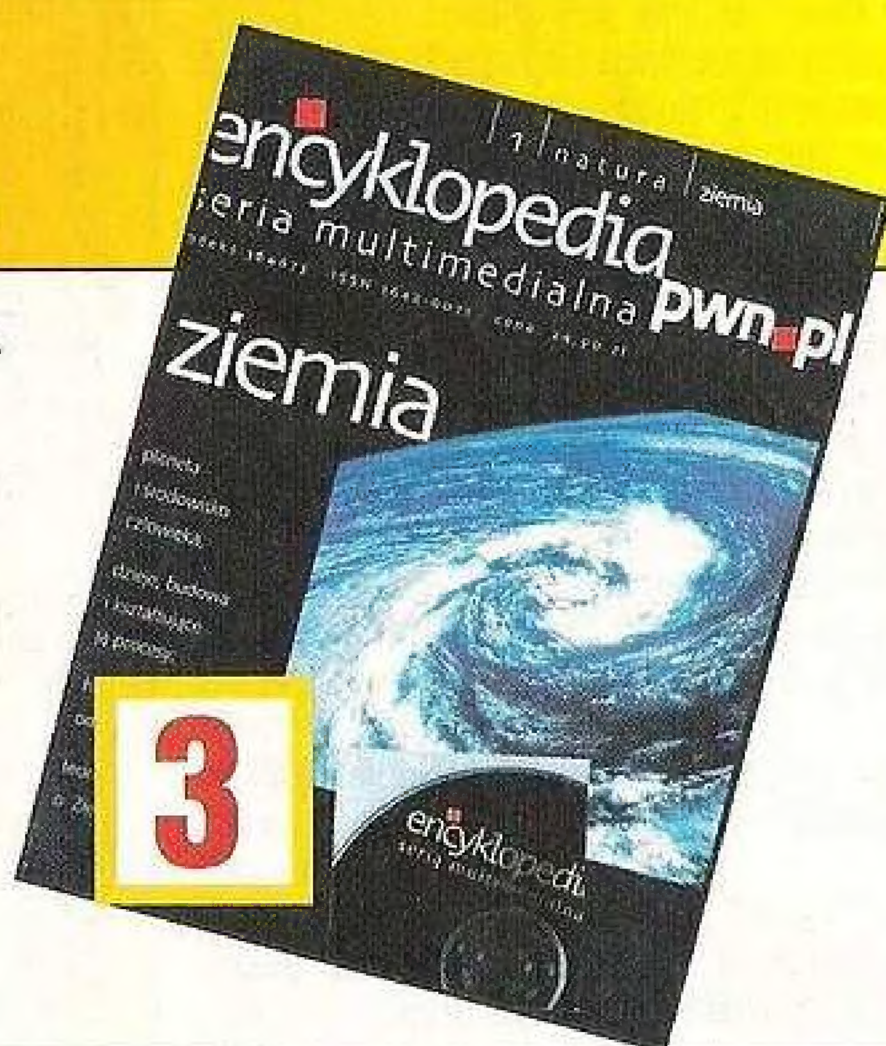
Adaś już po raz drugi wybiera się na wyprawę, podczas której drogę zagrodzi mu niestrudzony w swych wysiłkach Pirat Barnaba. Jeżeli chcesz wiedzieć, jak skończyła się ta przygoda, wyślij kupon i wygraj ją.



nagrodę ufundował
CD PROJEKT s. 23

Encyklopedia multimedialna

Fascynująca przygoda z planetą Ziemia rozpocznie się, gdy sięgniesz po to multimedialne cudeńko. Mapy, wspaniałe zdjęcia, mnóstwo ciekawych informacji i dobra zabawa. Wszystko to na krążku Encyklopedia pwn.pl – ZIEMIA.



nagrodę ufundowało
WYDAWNICTWO PWN s. 51

Komiks YANS

Dla wszystkich tych, którzy zaczynają lekturę CLICKA od spotkania z Clickersem i lubią czytać komiksy, mamy prawdziwą perełkę. Komiks Zbigniewa Kasprzaka pt. YANS.



nagrodę ufundowało
WYDAWNICTWO EGMONT s. 58

Koszulki dla graczy

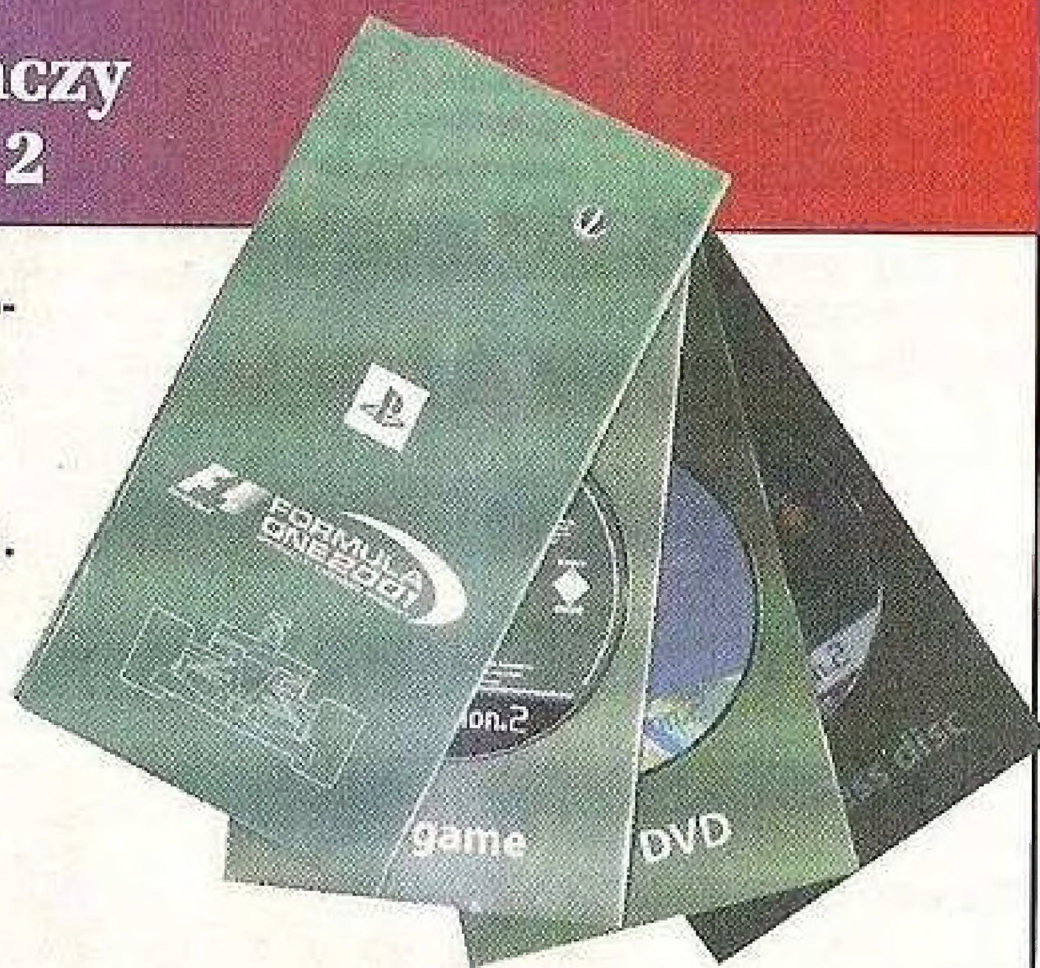
Zbliża się lato, trzeba wyciągnąć odpowiednie na tę porę roku ubrania. CLICK! ma dla was propozycję – koszulki prawdziwego gracza.



nagrodę ufundowało
Wirtualne Imperium Gier s.62

Dla posiadaczy Playstation 2

Jeżeli masz konsolę PS2 i do tego lubisz wyścigi samochodowe, proponujemy ci zabawę w FORMUŁĘ 1 2001. W limitowanej kolekcji dodatkowe atrakcje.



nagrodę ufundowało
SONY s.32

W CLICK! 10/01 NAGRODY WYLOSOWALI

FALLOUT TACTICS

Odp.: Podtytuł do gry FT brzmi BROTHERHOOD OF STEEL. Nagrodę, grę FALLOUT TACTICS, otrzymuje Kamil Antosz z Tyczyna.

DRAGON BALL

Odp.: Mąż Bulmy to oczywiście Vegeta. Nagrodę, komiks DRAGON BALL, otrzymuje Borys Bąbliński z Poznania.

TRIBES 2

Odp.: Rabbit to nazwa jednego z trybów tej gry sieciowej. Nagrodę, grę TRIBES 2, otrzymuje Maciej Modzel z Wrocławia.

LEGO

Odp.: Steven Spielberg wyreżyserował m.in. filmy „Jurassic Park", „Indiana Jones", „Lista Schindlera", „Amistad". Nagrodę, jeden z zestawów LEGO, otrzymuje Daniel Perkowski z Łap.

Wszystkich pozostałych uczestników konkursów z numeru 10 serdecznie przepraszamy. Niestety, z powodów technicznych nazwiska innych zwycięzców ogłosimy w następnym numerze CLICKA!

KUPONY KONKURSOWE

DUNE CLICK! 12	ZIEMIA CLICK! 12
ADAŚ CLICK! 12	YANS CLICK! 12
FORMUŁA 1 CLICK! 12	KOSZULKA CLICK! 12
BLACK&WHITE CLICK! 12	TOP 20 CLICK! 12